DÉCOUVREZ LES MEILLEURS JEUX DE 1999

GENERATION 4

GEN4

ÉRATIO

N° 119 - Février 99 - 42 F

ENFIN !

ALPHA CENTAURI

La suite tant attendue de Civilization

PUISSANT

STARCRAFT BROOD WAR

L'extension du Megahit

SANGLANT

BLOOD 2

Le retour du grand Gore

SIM CITY 3000

Un millénaire d'avance ?

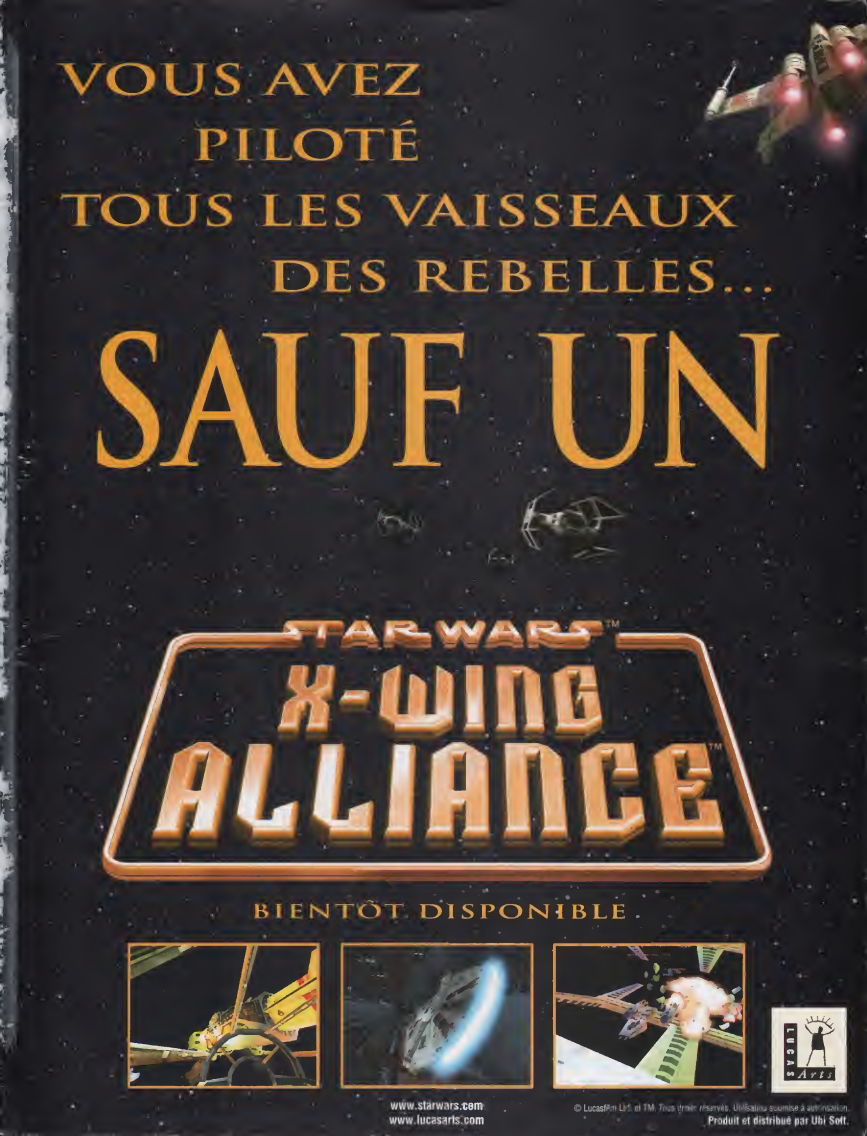
MAIS AUSSI : Apache-Havoc • Dethkarz • Myth 2 • Delta Force • Tellurian Defense • Saga • Dominant Species • Fighter Squadron

N°119
FEV. 99
42 F

Canada : 8,95 $ CAN • Suisse : 10 FS • Belgique : 350 FB • Maroc : 110 DIRHAM
DOM/TOM 90 FF • Luxembourg : 350 FLUX • Portugal : 900 Pts Cont

L 9825 - 119 - 42,00 F

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft


VOUS AVEZ
PILOTÉ
TOUS LES VAISSEAUX
DES REBELLES...
SAUF UN
STAR WARS™
X-WING
ALLIANCE™
BIENTÔT DISPONIBLE.
LUCAS Arts
www.starwars.com
www.lucasarts.com
© Lucasfilm Ltd. et TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.
Produit et distribué par Ubi Soft.

Sommaire 119

CD-ROM P. 6
Luc est heureux de vous présenter son jeu favori : Armor Command. Il est tellement content qu'il vous file en plus la demo exclusive de Sim City 3000. Et un CD rempli de demos. Et des goodies. Quais.

Courrier P. 12
J'ai lu dans le journal (le Parisien libéré) que le Teignard avait un frère siamois. Il s'en serait séparé à coups de dents.

News P. 16
Seb est un pro. Seb fait la différence avec la concurrence. La preuve ? Il a glissé une news complètement inédite parmi une foule d'infos exclusives. Cherchez-la !

Hors-sujet P. 48
Luc, le dernier mâle d'une longue lignée aristocratique, se rapproche du bon peuple qui le lit. Ce mois-ci, il a parcouru un illustré pour les jeunes (Penthouse) du bout des lèvres.

Test Hard P. 52
Les jeunes fartolus du labo ne tarissent pas d'éloges pour la nouvelle standardiste. Hum . . . ? Eoh, oui ils testent aussi du matos. Partois.

Multiplayer P. 60
Seb, notre jeune internaute de l'extrême, a repris le flambeau réseau. Bon les mecs, faudrait lui rendre son câble Null Modem . . .

Dossier P. 74
Didier et Cedric sont sur un bateau. Didier essaie de noyer Cedric. Didier tombe à l'eau. Qui a écrit le dossier ?

Tests P. 100
Alpha Centauri p. 104
Sim City 3000 p. 114
Apache-Havoc p. 122
Dethkarz p. 128
Fighter Squadron p. 132
Starcraft Brood War p. 136
Dominant Species p. 140
Saga Rage of the Vikings p. 144
Myth 2 p. 148
Delta Force p. 152
Tellurian Defence p. 154
Trespasser p. 156
Blood 2 The Chosen p. 158

Alpha Centauri

La dernière folie de Sid Meier en page 104

Carrefour, c'est le moment.

Adresses, plan d'accès et services des magasins, tapez 3615 Carrefour (1,29 F la minute).

MS NET 350 AVEC LECTEUR DE DVD
+LE DVD-ROM "L'EPOPEE DES BLEUS" OFFERT

MICROPROCESSEUR INTEL PENTIUM II 350 MHZ BUS 100 MHZ

DISQUE DUR 6,4 GO UDMA

LECTEUR DE DVD

CARTE VIDEO AGP CHIPSET INTEL i740

MODEM INTERNE OLITEC 56 KBPS V90

7990 F

MEMOIRE VIVE 64 MO SDRAM 100 MHZ

WINDOWS 98, WORKS 4.5 ET JEU ATLANTIS EN DVD-ROM

MEMOIRE VIDEO 8 MO

RECEVEZ 2000F EN VOUS ABONNANT A INTERNET AUPRES D'INFONIE*

400F/MOIS AVEC LA CARTE PASS

*Avec une carte Pass autorisée à 10000 F, exemple pour un achat de 7990 F : 23 mensualités de 400 F + 1 dernière de 37,88 F. Coût total du crédit (hors assurance facultative) : 9237,88 F - TEG : 1,24%/mois soit 14,88% l'an. Abonnement annuel : 35 F en paiement comptant immédiat et 65 F en paiement comptant différé (sous réserve d'acceptation du dossier par S2P). Rendez-vous à l'Espace Services Financiers de votre magasin.

Avec Carrefour je positive!

A PARTIR DU 27 JANVIER 1999.

7000 micro-ordinateurs disponibles. MS NET PII 350 DVD 17"
Garantie 1 an à domicile par enlèvement.
Assistance téléphonique 7j/7 de 9 h à 22 h pendant 1 an.

*Infonie vous adresse un chèque de 2000 F pour tout abonnement à Internet de 24 mois auprès d'Infonie Promotion au prix de 149 F TTC/mois. Offre valable sur justificatif d'achat d'un PC Multimédia chez Carrefour. Voir conditions dans le "Passeport Internet" fourni dans l'emballage.

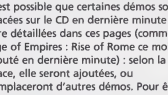
FCM! SAUF : 13 PORT DE BOUC - 69 VILLEURBANNE - 71 CHALON-SUR-SAONE NORD - 75 PARIS PORTE D'AUTEUIL - 78 HYPER MONTESSON - 91 STE-GENEVIEVE-DES-BOIS - 93 ST DENIS - 98 MONACO

le cd-rom

Après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Win 95 ou 98, lancez Gen4.exe à la racine du CD-ROM… c'est parti ! Cliquez ensuite sur les jeux que vous voulez installer. Précision importante : s'il vous manque DirectX 6, n'oubliez pas qu'il est présent sur le CD, dans le dossier « DirectX6 ». Quant au CD-ROM « jeux du mois », voyez trois pages plus loin pour les explications. Les patchs sont réunis dans le répertoire « goodies, trainers, etc. » situé à la racine du CD-Rom. La lecture du fichier « ze CD119.txt », dans ce même répertoire, vous donnera plein d'infos.

Avis à la population

En raison d'une date de bouclage tardive, il est possible que certaines démos soient placées sur le CD en dernière minute sans être détaillées dans ces pages (comme Age of Empires : Rise of Rome ce mois-ci, ajouté en dernière minute) : selon la place, elle seront ajoutées, ou remplaceront d'autres démos. Pour être fixé, il suffit de lancer l'interface qui, elle, sera de toute manière à jour. ●



• Gratuit* 1 mois d'abonnement avec 50 heures de connexion.
L'Internet facile !
Avec AOL, connectez-vous à Internet facilement et simplement !
Insérez le CD-ROM et vous serez en ligne en quelques minutes…
Communiquez !
Avec AOL, vous disposez de 5 adresses électroniques, de 10 Mo pour créer votre page Web et de toutes les fonctions pour communiquer en direct avec les internautes du monde entier et les 12 millions d'abonnés AOL.
Information, divertissement, événements… AOL, c'est aussi des programmes exclusifs en français, toute l'actualité 24 h/24, des jeux en réseau et des événements en direct…,
2 formules d'abonnement :
• "Essentiel" : 35 F pour 2 heures de connexion (19 F l'heure supplémentaire).
• "Liberté" : 95 F pour une connexion en durée illimitée.
* AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication locale.
Alors, n'hésitez pas ! Retrouvez vite AOL sur le CD-ROM de ce magazine !

Ça ne marche pas ?

Si un CD-ROM ne fonctionne pas, copiez les démos du CD vers votre disque dur et installez. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué. ■

Rogue Squadron

Éditeur : Lucasarts • Genre : Action • Multijoueur : non • Version démo limitée : Un niveau, un vaisseau • Version complète : Disponible • Config mini : P133, 16 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 45 Mo • Exécutable : roguedemo.exe • Désinstallation : Suppression dossier

Cette courte démo vous permettra d'avoir un avant-goût de ce bon jeu d'action. Après le lancement, créez un pilote, sélectionnez la première mission et un X-Wing (c'est malheureusement le seul vaisseau disponible). Vous vous retrouverez sur Tatooine, à Mos Eisley où ça barde sévère. Rien de bien méchant cependant à part quelques droïdes en goguette et une poignée de chasseurs TIE. Prenez votre temps pour les dézinguer car ils ne vous poseront pas beaucoup de problèmes. Si vous avez un *joystick*, les gaz permettent d'accélérer ou de ralentir. Vous êtes nettement libre de vos déplacements que vous pouvez même faire des *loopings* ! Que la Force soit avec vous, jeune Jedi. ■

Sim City 3000

Éditeur : Maxis • Genre : Gestion • Multijoueur : non • Version démo limitée : un niveau, immeubles limités • Version complète : Disponible • Config. Mini : P166, 32 Mo de Ram • Place sur le disque dur : 166 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstaller : Menu Démarrer

Bon c'est vrai : pour profiter de cette démo, il faudra faire de la place sur son disque dur puisque 170 megs environ sont nécessaires. Oui, c'est vraiment très lourd, c'est comme Une grande ville. Pour devenir Jean Tibéri à la place de Jean Tibéri, il vous faudra donc commencer par construire une cité digne de ce nom. Pour cela, vous aurez le choix entre suivre un petit tutorial ou bien explorer la démo à votre gré. Quelques touches de base pour bien commencer : bouton droit de la souris pour faire défiler la carte, PG DOWN et PG UP pour changer d'orientation : pratique pour repérer le tyste qui passe derrière votre maison. Autrement, n'oubliez pas d'appuyer sur le petit bouton « play » pour pouvoir jouer.

ATTENTION : CETTE DÉMO N'EST VALABLE QUE JUSQU'AU 04 FÉVRIER 99. POUR JOUER APRÈS, MODIFIEZ LA DATE DE VOTRE ORDINATEUR (DU 06 JANVIER 99 AU 04 FÉVRIER 99). ■

INFONIE
L'Internet + ...

DECONTRACTEZ-VOUS L'INTERNET !
GRATUIT* : 31 JOURS D'ABONNEMENT
votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
votre accès rapide jusqu'à 56 Kbps
votre accès au prix des communications locales
10 adresses E-mail, 15 Mo pour votre site Web personnel
un environnement en français simple, convivial et sécurisé
votre abonnement gratuit au magazine "Internet +"
votre assistance clientèle à votre service 7 jours/7, de 9h à 21 h au 0 803 825 825 (0,99 F ttc/mn)
En plus, INFONIE est à 49 F ttc/mois*.
Tous les avantages sont donc réunis pour surfer en toute liberté, sans soucis et à petit prix !
Insérez donc vite le CD-Rom de ce magazine, cliquez sur la barre des tâches "Démarrez" puis "Exécutez", tapez "D :\INFONIE\Setup.exe" suivez les instructions, vous êtes sur INFONIE !
A tout de suite sur INFONIE, l'Internet qui sait vivre !
*Offre d'essai INFONIE gratuite hors coûts téléphoniques. Tarification locale partout en France métropolitaine.
*3 heures de communication incluses (19 F ttc l'heure supplémentaire). Offre Liberté en accès illimité pour 149 F par mois également disponible sur ce CD-Rom.
Texte sur le menu déroulant :
GRATUIT* : 31 JOURS D'ABONNEMENT SANS LIMITATION D'HEURES !
Avec INFONIE, décontractez-vous l'Internet ! Accès complet à Internet ; accès national en 56 Kbps ; 10 adresses E-mail ; 15 Mo d'hébergement pour votre site web personnel ; une Zone Jeux à vous couper le souffle… et en plus un nouvel habillage des programmes d'INFONIE !
A tout de suite sur INFONIE, l'Internet qui sait vivre !
Besoin d'aide ou d'informations, appelez le 0 803 825 825 (0,99 F ttc/mn).
Hors coûts de télécommunication en tarification locale partout en France métropolitaine.

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

Internet ?
Wanadoo tout simplement
Pour découvrir Internet avec Wanadoo, profitez de l'offre d'un mois d'abonnement gratuit (hors coûts des communications téléphoniques locales) en connexion illimitée.
Avec Wanadoo
Vous bénéficiez immédiatement d'un accès à tout Internet au prix d'une communication locale partout en France, mais aussi :
. 5 adresses personnalisées pour votre messagerie électronique
. 10 Mo d'espace personnel pour créer votre site Web
. Animations exclusives quotidiennes et en français
. Assistance téléphonique (et accès Numéris) sans supplément
Vous choisissez la formule d'abonnement la plus adaptée à vos besoins sans engagement dans la durée :
. Wanadoo 3 heures pour 45 F TTC*/mois (puis 19 FTTC par heure supplémentaire)
. Wanadoo illimité pour 95 F TTC*/mmois
* tarif au 01/10/98, hors coûts des communications téléphoniques locales. Hors consommation Minitel et contenus payants.

Settlers 3

Editeur : Blue Soft • Genre : Gestion/stratégie • Multijoueur : non • Version démo limitée : Tutoriel, une mission • Version complète : Disponible • Config mini : P133, 32 Mo • Place sur le disque dur : 78 Mo • Exécutable : S3DEMO_F_70.EXE • Désinstallation : Menu Démarrer

Dans ce jeu, il faudra construire son village, établir une économie viable et aller casser la gueule aux voisins. Pour cela, pas de panique. Un tutorial vous explique tout en détail, de manière claire et ludique. Lorsque vous aurez assimilé le principe de jeu, vous pourrez vous lancer dans une vraie mission. ■

Dethkartz

Editeur : Infogrames • Genre : Arcade • Multijoueur : non • Version démo limitée : Un circuit • Version complète : Dispo • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 90 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : Menu démarrer

Pour jouer à ce bon petit jeu de course, il faut juste deux choses : un clavier et des doigts. Comme *a priori* vous possédez les deux, vous devriez réussir à vous amuser sans problème. Les touches fléchées servent aux déplacements, le SHIFT droit, à utiliser l'arme sélectionnée. ■

Descent 3

Editeur : Interplay • Genre : Action • Multijoueur : Oui • Version démo limitée : Un niveau • Version complète : Mars 99 • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 51 Mo • Exécutable : d3demo.exe • Désinstallation : Menu démarrer

Voici déjà la démo du prochain Descent, prévu pour avril. Comme vous allez vous en rendre compte, il est superbe et les explosions sont magnifiques, quant aux adversaires, n'en parlons même pas tellement ils sont bien modélisés, ho la la. Si le but de la mission semble très compliqué (récupérer des trucs et des machins, réparer un générateur, aller faire les courses, accompagner sa fiancée faire les soldes, etc.), dans les faits, il faudra juste se débarrasser de cruels petits vendeurs, euh robots. Un *joystick* est recommandé pour les déplacements, afin de tout bien contrôler et comprendre pourquoi on se retrouve la tête en bas. Sachez juste que pour avancer et reculer, ce sont les touches A et W par défaut et qu'un coup d'œil sur l'aide en ligne vous permettra de connaître les nombreuses touches. En revanche, même si les déplacements s'effectuent à 360 degré, les sacs à vomi ne sont pas fournis. Et ça c'est proprement scandaleux. Quand je pense qu'il va falloir salir ces beaux claviers... ■

Myth II

Editeur : Bethesda • Genre : Aventure • Multijoueur : non • Version démo limitée : Un niveau • Version complète : Mars • Config mini : P133, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 62 Mo • Exécutable : RedguardDemo.exe • Désinstallation : Ajouter/supprimer

Cette belle démo vous met dans la peau d'un aventurier à la recherche de sa sœur (mais non, c'est pas Mulder). Vous commencerez sur un bateau à côté de votre vieil ami : ne tirez pas l'épée mais allez donc lui parler. Ensuite, descendez sur le pont et allez vous promener : vous pourrez bien trouver quelques infos dans cette belle ville et tirer où vous venez d'accoster. Parlez à tout le monde et vous aurez des chances de récolter des infos intéressantes. Ne négligez pas les ivrognes, malgré une haleine pire que celle de Cedric, ils savent parfois des choses ! Vous ne devriez normalement pas avoir à beaucoup combattre, la ville étant assez sûre. Sauf lorsque vous commencez à attaquer les gardes ! ■

Excessive Speed

Editeur : Bidon • Genre : Arcade • Multijoueur : oui • Version démo limitée : 2 courses • Version complète : Mars • Config mini : P166, 32 Mo • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : eXpand.exe • Désinstallation : Menu démarrer

Pour les nostalgiques de Micro Machines, Fun Tracks et surtout Death Rally, voici la démo d'un petit jeu de voiture qui n'a l'air de rien comme ça, mais qui est très prenant ! Utilisez les touches fléchées pour les déplacements, ramassez les bonus et les armes et utilisez CTRL pour les utiliser. ■

Avertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical et n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.
Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. ■

les goodies

• DU BON-VIN POUR DES JEUX

Vous trouverez désormais sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de jeux récents : *patches* bien sûr, mais aussi, sauvegardes, thèmes de bureau, *skins*, cartes, et... *trainers*. Quelzako ? C'est ce que je vous explique plus bas :

Quelques infos sur les *trainers*…
Les *trainers* sont de petits programmes qui tournent en tâche de fond et qui permettent de modifier les valeurs d'une jeu : vie, munitions, etc.
Ils s'installent où vous voulez (de préférence dans le dossier principal du jeu), se lancent avant le soft et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du trainer au jeu en utilisant ALT TAB. Il faut simplement savoir que les trainers ne pourrissent pas votre installation.
Voici un aperçu du CD à l'heure où nous bouclons le mag. Pour des infos plus détaillées, et plus à jour, reportez-vous au fichier « ZE CD 199.txt », présent dans le dossier *Goodies* du CD.

• ARCANUS

* mmtrnrzc.zip : *trainer*
Ce *trainer* vous donne de la mana supplémentaire.

• BALDUR'S GATE

* BG_Portraits.zip : portraits
Quelques portraits pour que vos personnages ne ressemblent pas à tout le monde.
* spark.zip : voix
Des *scripts* vocaux directement tirés de la série *South Park* ! Pour que vos mages déplorent la perte de Kevin !
* draco.zip : voix
Tout droit importés du film *Cœur de Dragon*, ces scripts ont la voix de Sean Connery !
* t2.zip : voix
Cette fois, ce sont des *scripts* vocaux Terminator 2 avec accent autrichien de dernière les fagots.
* baldurs_gate.zip : theme de bureau

• BLOOD 2

* ognb2tp1.zip : *trainer*
Ce *trainer* vous conférera vie illimitée et armes à gogo.

CAESAR 3

* c3up11.exe : *patch*
Grâce à ce *patch*, le jeu comprend à présent 5 niveaux de difficulté, la possibilité de désactiver les catastrophes divines et d'effacer les sauvegardes depuis le jeu. En plus, lorsque vous cliquez sur les marchés avec le bouton droit, vous saurez d'où viennent les clients. Bref, c'est un bon petit *patch*.
* Caesar3_Theme.zip : thème de bureau

• CARMAGEDDON 2

* carm2v11.zip : patch
Installez ce *patch* si vous disposez de la version française de Carmageddon 2.
* clsc2trn.zip : trainer
Pour avoir de l'argent en quantité astronomique.
* carma2savegames.zip
Une petite sélection de sauvegardes à installer dans le dossier Save.

• COLIN MCRAE

* collinpatch.zip : voitures et circuits
Pour activer toutes les voitures et circuits cachés du jeu, dézippez donc ce fichier !

• DARK 2008

* D2K106FR.EXE : *patch*
Attention, des explications monstrueuses : ce *patch upgrade* votre version à la 1.06. Incroyable non ?

• FALLOUT 2

* rzrf2trn.zip : *trainer*
Pour gonfler les caractéristiques de votre perso.
* falche2.zip : éditeur de personnage
Ce petit éditeur vous permet de tralquer un peu les caractéristiques de votre perso.
* rzrf2trn.zip : *trainer*
Pour disposer de points quasi illimités à la création de votre perso.
* rzrpoptr.zip : trainer

• FOUR TRACES

* ign_3dfx3.zip : *patch*
Ce *patch* pour ce vieux jeu permet de l'utiliser avec une Voodoo 2.

• GAMESPY 3.36

* gamespyinstaller206.exe : utilitaire
Gamespy vous permettra de rechercher les parties en cours de Quake II, Unreal, etc. Cette toute dernière version supporte (et c'est pour ça qu'elle est là) Half-Life. Utile si vous avez des problèmes pour vous connecter aux parties sur WON.

• GLOVER

* glovetrn.zip : *trainer*

• GRIM LANDLORD

* gfupd101.exe
Un *patch* pour ce jeu d'aventure qui corrige les problèmes de rapidité sur les grosses bécanes ainsi que tous les petits *bugs* qui empêchaient de jouer bien. Du l'inverse.

• HALF LIFE

* Dossier BD
Il s'agit d'une BD réalisée par deux fondus à partir de captures d'écrans. Le résultat est impressionnant ! Pour la voir, deux solutions : soit vous avez un explorateur Internet et vous ouvrez la page page01.html. Soit vous n'en avez pas et vous avez un visualiseur d'images type ACDSEE et vous regardez les images une par une : la première est panel01.jpg. Comment ? Vous n'avez rien de tout ça ? Bah, allez mourir !
* Dessins&captures bizarres
Fond d'écran.
Maps multijoueur Maps solo
* models & decals
Des logos à placer sur votre personnage.
* Patch
Le dernier patch qui ne fonctionnait pas sur le CD du mois dernier. Indispensable pour jouer sur le Net.
* Patch Aureal 3D
* Patch K6-3D now
* Patch Power VR
* Police de caractère
* Sauvegardes
Les sauvegardes sont dans l'ordre et vont de « Anomalous Materials » à « Xen ». Attention aux déceptions : elles risquent de ne pas fonctionner immédiatement avec toutes les configurations, pas plus qu'avec la version anglaise. Si vous n'avez pas de Voodoo2, il vous faudra peut-être changer vos paramètres de configuration. Si vous vous matérialisez sans armes, relancez le jeu avec la commande « c'sierra\half-life\hl.exe -dev -console » dans le menu Démarrer, tapez « s » et utilisez les codes du numéro de janvier pour avoir l'arme de votre choix. Bon massacre !

* Screen saver
* skins
Un fichier à dézipper dans le dossier valve/models/player

• HERETIC 2

* h2_v1_01.exe : *patch*
Ce *patch* règle les problèmes de contrôle rencontrés avec certains *joysticks* et *joypads*. Si ce n'est pas le cas, ne l'installez pas.
* ognh2trn.zip: *trainer*
Pour avoir mana et points de vie illimités

• KING QUEST 8

* moe12.exe : *patch*

• KNIGHTS and MERCHANTS

* ognkmtr2.zip : *trainer*
Plus de sous, plus de tout !

• MIDTRACK GP 2

* RS2-103D.exe : *patch*
Ce *patch* corrige les problèmes avec Direct 3D. Installez-le si vous faites tourner le jeu sous ce mode.
* RS2-103D.exe: *patch*
Ce *patch* corrige les problèmes rencontrés avec une Voodoo 2 et le processeur Cyrix.

• MOTOCROSS MADNESS

* ias.zip : circuit
Dézippez ce nouveau circuit dans le dossier tera\tom\nations\ds de Motocross Madness et amusez-vous !

• POPOLUS 3

* poptpatchversion1_01.exe : *patch*
Ce *patch* règle pas mal de problèmes : celui des chamans, du maximum de bâtiments, du plantage Armageddon, du niveau 5, du *chat* en multijoueur, etc. Que du bon koa.
* rzrpoptr.zip : *trainer*
Pour avoir tous les sorts et plein de mana.
* clsp3a1c.zip : sauvegardes
Dézippez ce fichier dans votre dossier de sauvegardes et vous aurez ainsi accès à tous les niveaux du jeu.

• QUAKE II

* Tapestry.zip : cartes
Le dernier *pack* multijoueur pour ce jeu encore très joué sur le Net.

• RAILROAD TYCOON 2

* rt2_e_95.zip : *patch*
Ceux qui ont des problèmes avec le jeu et une Sound Blaster 64 ou avec les leurs connections sur heat.com ou avec le jeu tout simplement installeront ce *patch*.
* ognr2mt.zip : *trainer*
Pour avoir de l'argent en quantité illimitée.

• RAINBOW SIX

* r610dfr.exe : *patch*
Le *patch* est réservé exclusivement aux versions françaises du jeu.
* Maps multi
Des cartes Multijoueur pour les parties sur le Net. Je vous recommande notamment celle où chaque équipe doit assassiner l'otage du voisin et protéger le sien !
* Map solo
Une carte à jouer tout seul : elle transforme la mission B. Vous aurez donc juste à la charger, une fois la carte copiée dans le dossier Maps. Il faut évidemment avoir déjà réussi ce niveau !
* Skins
De nouvelles *skins* pour votre personnage dont celle du F.B.I. et du S.W.A.T.
* Lanceur multijoueur
Ce petit programme fonctionne comme Game Spy : il repère les parties en cours sur le Net. Indispensable !

• RETURN TO KRONDOR

* cls-s3ls.zip : *trainer*
La touche ECHAP sert à terminer la mission en cours !

• ROGER ROGERS

* pdmsbitz.zip : *trainer*
Ce *trainer* vous permettra d'avoir des crédits et de la nitro en quantité astronomique.

• STARCRAFT

* Star_104.exe : *patch*
Ce *patch* permet de rendre la prochaine extension Brood Wars compatible avec le jeu (quelle bande d'idiots chez Blizzards, ils ont oublié de l'implémenter !). Mais ce *patch* offre des facilités de sélection des unités (les *cloaked* avec CTRL par exemple), une influence du Stim *pack* sur les Fire Bats et d'autres choses encore.
* cartes solo
Des cartes solo à dézipper dans le dossier *maps*

• STARCRAFT : BROOD WARS

* broodtrn.zip : trainer
Pour disposer d'un maximum de ressources (voire de ressources illimitées) !

• TOMB RAIDER

* umtb220.zip : *patch*
Il s'agit de la mise à jour vers la version 2.20 du jeu. Dézippez les fichiers dans le dossier unreal/system et n'hésitez pas à remplacer les anciens quand le programme vous le demande. Officiellement, ce *patch* accélère le jeu en multi et apporte tout plein de corrections.

• UNREAL 2

* kknd2_eng.zip.GetRight : *patch*
Ce *patch* permet au jeu d'être entièrement compatible avec DirectPlay. Vous pouvez désormais jouer *on-line* tranquillement.

• URBAN SQUADRON

* adam.zip : sauvegardes de tous les niveaux
Dézippez le fichier dans le dossier Save du jeu puis chargez-les ! (mais pas trop fort)
* trg-rstr.zip : *trainer*
Pour avoir des vies illimitées.

• VIRTUAL PROJECT

* ognhtrn.zip : trainer
Pour avoir des armes illimitées et de l'argent à gogo.
* thiefsaves.zip : sauvegardes
Une petite sélection de sauvegardes qui vous donneront accès à tous les niveaux du jeu.

• TOMB RAIDER 3

* wartr3tr.zip
Pour disposer de munitions illimitées.

• X-GAME PUR DRAGNET

* xgamsav.zip : *trainer*
Pour avoir accès à tous les niveaux du jeu.

A★R★M★O★R COMMAND

Le jeu complet de ce mois-ci est un habile mélange de science-fiction et de stratégie en temps réel. Et en plus, c'est une première puisque c'est le tout premier produit accélère 3D diffusé dans *Gen4* ! Ça se fête ? Et comment ! Commencez donc par installer le jeu et par lire le manuel au format PDF pour les commandes et les instructions. Comme c'est l'usage, tout a été automatisé et vous ne devriez rencontrer aucun problème.
Comme c'est l'usage, vous pouvez combattre dans deux camps différents : les zentils zhumains ou les méchants zextra-terrestres pas beaux et tout vilains qui tuent tout.
En jeu, sachez juste qu'un zoom est disponible et que vous pouvez jouer en vue classique (du dessus) ou en subjective, pour être directement plongé dans l'action. ■

Installation

Alors c'est très simple : le programme d'installation se lancera automatiquement dès que vous aurez introduit le CD dans le lecteur.
Vous pouvez choisir d'installer le jeu (c'est même la meilleure solution) ou de quitter (mais alors ce sera plus difficile pour jouer). Tout est en français et vous pourrez même jouer en Multijoueur *via* le Net, moyennant l'installation du programme Heat.net. Pour la désinstallation, rien de plus simple aussi, puisqu'il suffira de passer par le menu démarrer. ■

5 ans de développement

© 1998 MicroProse Ltd. All Rights Reserved. MICROPROSE is a registered trademark and FALCON and FALCON 4.0 are trademarks of MicroProse, Ltd. or its affiliated companies. All other trademarks are the property of their respective holders.

FALCON 4.0
pour atteindre la perfection.
FALCON 4·0
Disponible en février 99
www.microprose.com
MICROPROSE
https://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

le teignard

L'apocalypse est imminente, d'après ce qu'a prédit Nostradamus. C'est peut-être pour cela que vous avez été particulièrement agressifs ce mois-ci. Mais qu'on se le dise, la fin du monde passera par moi, ou elle ne passera pas.

Obsédé textuel

Bonjour,

j'ai commencé à lire *Gen4* aux temps bénis de *St-Magazine*, c'est-à-dire quand les ordinateurs étaient assurés contre les raids des Vikings, ou à peu près. C'est avec émotion que je découvre le « pavé » qu'est devenu *Gen4* chaque mois.

Le journal s'est beaucoup amélioré. Même au point de vue de l'orthographe : on n'a plus trop envie d'équarrir le secrétaire de rédaction, tout juste de lui arracher un ongle de temps à autre. Attention tout de même aux petites fautes récurrentes et donc irritantes : on dit « Eh bien voilà » et non « Et bien voilà », et c'est « bayer aux corneilles » et non « bâiller ». Mais bon, il y a de l'embellie. Vous allez me dire que mon **soucis** de l'orthographe me classe parmi les obsolètes. Pas du tout : avec le courrier électronique et le nombre croissant de documents créés individuellement dans une entreprise (grâce aux traitements de textes et aux logiciels de présentation), on assiste à un renouveau de l'écrit. Le bon technicien **infoutu** de s'exprimer clairement, de produire une **doc** ou un cahier des charges lisible, est un boulet pour ses collègues. Quand je fais passer un entretien d'embauche pour un poste d'ingénieur informaticien dans ma boîte, j'accorde plus de place à la capacité d'expression du candidat qu'au nombre de langages de programmation qu'il connaît. Et

je ne suis pas le seul. Autre remarque, vos testeurs omettent trop souvent de décrire l'aspect dynamique du jeu. Prenons Rémy Goavec, qui teste Anno 1602 dans le numéro de novembre. Il ne dit pas une fois comment le joueur se déplace dans la vue de sa colonie. Est-ce un *scrolling*, des changements d'écrans, y a-t-il plusieurs niveaux de zoom ? Les menus sont-ils en incrustation et déplaçables, ou fixes ? Le petit Rémy manque certes de bouteille, mais le reproche est valable pour beaucoup de testeurs, trop occupés à paraphraser le scénario du jeu. Certes, pour voir la dynamique du jeu, il suffit de télécharger les démos. Mais tant qu'à les télécharger, autant faire un crochet par les sites Web de vos homologues anglo-saxons qui, eux, n'hésitent pas à expliciter l'interface et la dynamique de jeu. Du coup, on se demande si on a vraiment besoin d'acheter *Gen4*... Vous voyez où je veux en venir ? Donc, je vous encourage à corriger ce petit défaut, et à continuer sur votre lancée pour le reste.

Fred (ne dites pas à mon patron que je lis *Gen4*, il me croit abonné à *L'Usine Nouvelle*).

Je rêve ?

Non mais qui es-tu, résidu glaireux de jeune cadre dynamique, pour oser venir me donner des leçons ? De quelle sous-obédience littéraire sors-tu pour jouer les monomaniaques de l'orthographe ? Ah pardon, tu travailles dans l'informatique ? Je veux dire : tu travailles avec des informaticiens, ces insectes myopes qui s'imaginent Élus parce qu'ils baragouinent Unix ? Pire : tu recrutes ces hypertrophiés de l'ego, ce qui en dit long sur le tien, tout comme le ton péremptoire de ta lettre d'ailleurs. Sache donc, visgueuse larve de complément d'objet direct que tes conseils linguistiques ne m'impressionnent pas. Tes histoires de « corneilles », et de « voilà » sont dignes de celles d'un instituteur de province et il faut vraiment être un psychopathe eunuque pour bloquer là-dessus. Mais bon, si tu as besoin de prouver aux autres que tu es un crack en français, pourquoi ne t'adresserais-tu pas plutôt à tes supérieurs qui te croient abonnés à L'Usine Nouvelle *? Ça serait bon pour ton avancement. « Le journal s'est beaucoup amélioré » : venant d'un pénible dans ton genre, j'imagine qu'il s'agit d'un compliment. Ben encore heureux mon n'veu ! Il ne manquerait plus que ça soit l'inverse !*

En plus de ces petits problèmes, je te sens vaguement insatisfait par les tests. Tu vas même jusqu'à parler de Rémy qui, selon toi, souffre vraisemblablement d'incompétence crasse à cause d'une sombre histoire de dynamique. Les autres ne sont d'ailleurs pas épargnés puisqu'ils se contenteraient de « paraphraser » les scénars des jeux testés. Ils sont drôlement forts en français nos testeurs pour paraphraser sur trois, quatre et parfois même huit pages sans lasser les lecteurs ! Non, sérieusement, tu pousses pas un peu (si oui, je te conseille les toilettes les plus proches) ? Alors au lieu de faire des reproches vaseux à un mag' que tu sembles malgré tout apprécier, teste (et sans paraphraser s'il te

plaît) plutôt ces activités compulsives mais qui, j'en suis certain, vont te plaire :
- Classe les miettes de pain par ordre de taille après tes repas.
- Coupe-toi les cheveux en quatre
- Compte combien de fois la lettre e revient dans le magazine
En suivant attentivement mes conseils, je te promets que tu te sentiras beaucoup mieux.

Lulamania

Bonjour,
j'aimerais savoir si vous allez sortir un jour la démo de Lula, à part dans les *CD Charme*, car je ne crois pas que ma mère veuille me l'acheter à cause de la stupide loi canadienne qui interdit aux moins de 18 ans d'acheter des trucs X (j'ai 13 ans). Je voudrais savoir aussi si vous allez sortir la démo jouable de Tomb Raider III ou celle de X-Files. Si vous l'avez déjà fait, excusez-moi mais j'habite au Cap de la Madeleine, Québec, et j'achète *Gen4* aux Galeries du Cap. Ils le reçoivent en retard : j'en suis au numéro de septembre 98 et on est le 5 décembre 1998 (quelle honte de recevoir une aussi bonne revue en retard). Pourriez-vous me répondre, mais par *e-mail* pour que je ne sois pas obligé d'attendre l'an 2000 pour la réponse.
Shane.

Je t'y prends !

Alors comme ça on veut s'encanailler avec des jeux cochons ? Les dernières pages de pub de ton mag' préféré ne te suffisent plus (Ndlr : On t'a déjà dit le mois dernier que les pubs de cul c'était fini Lu Teigne) ? Tu en veux encore plus ? Plus de seins, plus de poils, plus de chair offerte, plus de lingerie, plus de cuir, plus de latex... Mais hum, hum, je m'égare..., en un mot tu veux des femmes ! C'est normal. À 13 ans, ton corps change : je te rassure, ce n'est pas sale. Il est normal qu'à ton âge tu penses déjà à réaliser des films pornographiques peuplés de créatures de rêve, de Pamela Anderson et d'étalons burnés comme des mammouths (moi-même dans ma prime jeunesse, je me souviens de ma caméra Super 8, de ma cousine, tout ça)... Et ça tombe, bien puisque Lula permet de passer à... hum, l'action. Mais pour répondre à ta question, jeune cancrelat désormais sexué, il y a peu de chances pour que nous passions la démo du jeu dont tu parles. D'abord parce que l'éditeur n'en a pas diffusé et ensuite parce que Lula est sorti depuis trop longtemps. D'autre part, tu t'apercevras dans six mois que celle de Tomb Raider III figure dans notre numéro de décembre.
C'est une très bonne idée de ta part d'acheter Gen4 *aux Galeries du Cap, c'est une excellente librairie. Surtout, n'omets jamais les petits détails dans ce genre dans tes prochaines missives ; il serait cruel de nous priver de renseignements aussi captivants.*
Si tu n'étais pas aussi jeune, je t'aurais bien donné l'adresse de Suzie (Montréal, Québec), une très bonne amie qui, moyennant une modeste et symbolique participation pécuniaire, aurait pu s'ouvrir pour toi aux choses de la vie. On verra dans cinq ans lorsque tu ne liras plus Gen4 *et que tu seras passé à une lecture plus... adulte.*

Papy résiste

Je fais partie de ces vieillards de l'informatique qui ont vu débarquer les TO 7 dans les écoles primaires... Émerveillé qu'on était à l'époque ! Comme vous le supposez donc judicieusement, juste après, j'ai fait la guerre Atari/Amiga dans les rangs clairsemés des « ataristes » convaincus. Dans ce temps-là, il n'y avait guère que deux ou trois magazines informatiques susceptibles de nous fournir de l'information sur les derniers jeux qui sortaient (oui, oui, sur disquette...). Parmi eux, il y avait déjà *Gen4*, avec ses tests, ses pages de pub, ses *previews*, ses pages de pub, ses bons de commande de disquettes pour adultes, ses pages de pub, ses pages de pub, ses pages soluces et *cheat modes*, et bien sûr ses pages de pub. Ce qui m'agaçait alors le plus, c'était la vitesse avec laquelle les « esprits libres » de la rédaction prenaient parti tour à tour pour Atari ou Amiga, et le ton vaguement condescendant avec lequel il traitait les premiers jeux PC.
Et maintenant, après avoir enterré en rigolant l'Atari, puis l'Amiga, *Gen4* est exclusivement consacré aux jeux PC.(...)
Par contre, ce que je ne supporte pas du tout, c'est l'hypocrisie de ce canard faussement libertaire qui prétend donner à lire des critiques objectives de jeux dont on trouve les annonces publicitaires dans le journal même. Je sais bien que toute la presse informatique fonctionne de cette manière (sauf *Le Virus informatique*), mais il y a chez *Gen4* un raffinement dans le faux-cul qui explose tous ses concurrents... Et grâce à qui, hum ? À qui ? Et bien à la terreur qui a en charge le courrier des lecteurs : Le Teignard. Il paraît que c'est un vrai dur pour de vrai. (...) Il faut dire qu'il porte contre notre bon Billou des critiques d'une précision, d'une méchanceté et d'une acidité jamais vues auparavant dans la presse informatique ! Que Billou il est vilain comme tout de vouloir devenir maître du monde et tout et tout. Ah non je vous dis : dur ! Et alors me direz-vous ? Où y a-t-il hypocrisie ? Et bien simplement dans le fait de passer tout de même de la publicité pour Microsoft. Je ne sais pas moi, mais si par exemple je dis « Faites gaffe ! Je vous déconseille d'acheter *Gen4* parce qu'une page sur deux c'est de la pub », je ne dirais pas juste après « Oooaaah, achetez *Gen4*, c'est trop méga *cool* comme zine ! ». La cohérence ça s'appelle, ou comme dirait Le Teignard qui s'en flatte grassement : la déontologie...
Un mot encore sur la déontologie à la mode *Gen4* : comme presque tous les magazines informatiques de sa catégorie, *Gen4* « offre » des CD-ROM gratuits sur lesquels on retrouve des démos, des mises à jour, des pilotes, des *sharewares*, et même, depuis peu, un jeu complet. Là, on atteint des sommets d'hypocrisie... Prenons l'exemple du numéro 113 (mois d'août 98) : sur 16 démos, une est celle d'un jeu digne des années 80 (Boo- ▶

MORCEAUX CHOISIS

Cher Teignard,
si tu voyais ma feuille de paye, tu verrais à quel point cette croyance populaire est erronée…

Je t'écrirai tous les mois
Tant que je ne suis pas obligé de lire, ça me va.

Longue vit au teignard
Non, on dit « le long vit du Teignard »…

Comment pourrais-je remercier Gen4 pour m'apporter toute l'info que je désire ? ! ?
Rien de plus simple, établis ton chèque en blanc à l'ordre du Teignard et envoie-le à la redac'. Ça devrait suffire.

Plz Help Teignard Kenobi… Vous êtes mon seul espoir… ChhRRRRR… Plz Help Teignard Kenobi…Vous êtes mon seul espoir…
Enfre nous, Dubwan, il ne meurt pas à la fin, par hasard ? Bon ben compte pas sur moi alors.

Vous savez où me trouver...

Il semblerait que mon modeste (et néanmoins magnifique) sonnet ait fait naître des vocations. Comme jadis les troubadours, voilà-t-y pas que d'insignifiants éjaculateurs précoces du Multijoueur (communément appelés *rushers*) ont pris leur plus belle plume et m'ont envoyé leurs répliques en vers. Une fois n'est pas coutume, mais comme ça vaut la peine d'être salué, je laisse exceptionnellement ma place à Ding Long Bung (patabang), l'heureux gagnant de mon concours de poésie (qui aurait pu se fendre, comme moi, d'alexandrins mais il faut rendre à César, etc.) !

Teignard, vous me consternez. Et tous vos semblables
M'affligent, qui veulent s'honorer des lauriers
Décernés à ceux qui ont perdu les premiers.
Vous conçûtes une stratégie admirable

Afin que l'ennemi ne s'effraie pas trop tôt
De votre grandeur : c'est qu'à la première alarme
Vous défendez bastion avec trois Probes en armes !
Mais sans d'autres formes de procès, le Zealot

Tressadar, d'une gifle vous ôte la vie,
Aussi bien avec la victoire ; puis se justifie :
" Ne la méritait pas, qui n'a pu l'obtenir ! "

Cette harangue, gardez-la en souvenir.
Si c'est compris, pas la peine que je dessine ;
Sinon allez donc demander à Khéridine !
D. L. B.

Le Teignard (*teignard@planete.net)

galoopers), quatre ont des critiques négatives ou ironiques (Super Match Soccer, Microsoft Golf 98, Queen The Eye et Black Dahlia), et une est carrément une cochonnerie infecte qu'on vous déconseille même d'installer (Galactic Patrol) ! ! !
Je cite : « *Si vous ne souhaitez pas polluer votre environnement Windows 95, n'installez pas cette démo !* » Ce qui nous fait 6 démos sur 16 dont on peut se demander ce qu'elles foutent sur le CD! Est-ce très déontologique de remplir un petit disque innocent de saloperies immondes juste pour ne pas avoir l'air trop ridicule face à la concurrence?
Quant au jeu complet il est risible... Sorte de *wargame* ignoble et linéaire, il est d'un intérêt proche du zéro absolu.
Conclusion : *Gen4* est un magazine misérable dont la fausse indépendance, le style hypocritement teigneux, et les CD-ROM merdiques, sont très loins de mériter les 45 balles qu'ils prétendent valoir...
Jessie

Waaah, putain...

V'là longtemps qu'un mou du bulbe tel que toi n'avait osé me triturer les glandes comme ça. Mais c'est qu'il est téméraire le p'tit gars ! Mais c'est qu'on va te le renvoyer fissa *dans ses pénates aller feuilleter les pages culottes du catalogue des* 3 Suisses *à la lueur d'une lampe torche pour que sa môman ne le prenne pas en flag' ! Alors comme ça, on est un vieux de la vieille, un pur, un vrai de vrai ? Le genre « sage à la barbe blanche assis sur un cactus en haut d'une montagne » ? C'est bien mon gars. Mais vire le cactus et prend du talc, c'est bon pour les hémorroïdes...*
Alors, on critique le nombre de pages de pub ? Et je sais que tu n'es pas le seul à t'insurger contre leur omniprésence. Une fois pour toutes, je m'en vais guerroyer contre ces limités de la critique, ces ramollis du verbe tels que toi qui n'ont toujours pas réussi à mettre en route ce que l'on appelle communément l'intelligence. Il faut bien comprendre que la pub permet au mag' d'être édité, donc de vivre. Forcément, plus il y en a, plus nos commerciaux prévoient de partir loin pendant leurs prochaines vacances et plus nous, on râle. Pourquoi ? Tout simplement à cause des lois qui régissent la vie éditoriale d'une publication. Plus il y a de pubs, plus il y aura d'articles à écrire. Essayez donc d'être, pour une fois, conciliant envers la pub ! Ce sera dur (impossible pour toi), mais en réfléchissant bien (là, c'est vraiment utopique pour toi), cela offre quelques avantages.
Sinon, pour ce qui est de remettre en cause notre intégrité, je t'applaudis de ma seule main libre, l'autre étant occupée à tenir le verre d'un tout nouvel alcool frelaté que je viens de mettre au point. La pub étant gérée par les commerciaux, qu'est-ce qu'ils viendraient foutre leur nez dans nos articles ? Entre nous, ils ont autre chose à faire. Pour finir, l'impact d'un magazine de jeux vidéo sur les ventes des produits est telle que les journalistes peuvent s'en donner à cœur joie sans subir la moindre pression des éditeurs. L'idée peut paraître pompeuse mais elle est bien réelle... Désolé de mettre à mal tes croyances les plus profondes, mon pépère. T'es sûr que tu t'en remettras ?
Les démos de jeux ne sont pas toutes de qualité, je te l'accorde. Mais entre nous, on essaye de faire le tri au mieux et certains mois s'avèrent malheureusement plus creux que d'autres. Mais quitte à filer un CD avec le mag', autant qu'il soit bourré, même si les démos ne sont pas exceptionnelles. Ceux qui y jettent un coup d'œil seront peut-être avertis de la qualité du jeu... Quant à savoir si lesdites démos sont absolument nécessaires, sache que tout le monde ne peut pas se permettre de télécharger pendant trente ou quarante heures des centaines de mégas, juste histoire de tapoter sur son clavier en attendant que môman appelle pour le dîner. Le calcul est vite fait... 0,89 F la minute, 650 Mo... Mais tu ne bosserais pas chez France Télécom ?
Les jeux complets ne sont apparemment pas à ton goût. Tu sais quoi ? On va arranger ça rien que pour toi. Et tant pis pour les mecs qui n'ont pas ton compte en banque, ou celui de tes parents, et qui ne peuvent pas s'acheter un ou deux jeux par jour. Tant pis pour ceux qui trouvent dans le jeu complet de quoi s'amuser, même si ce n'est qu'une dizaine d'heures, parce qu'ils n'ont pas les moyens de faire autrement. Tant pis pour les gamins qui culminent à cent balles par mois et à qui cela permettait de se détendre en rentrant de l'école. T'as raison, il vaut mieux ne s'adresser qu'à la haute bourgeoisie et laisser la populace dans sa fange. Dis, tu ne serais pas du genre à foutre des beignes aux mendiants, toi par hasard ? Désolé de ne pas être nostalgique de l'époque des privilèges à outrance. Désolé de vouloir donner du plaisir à tout le monde, y compris à ceux dont les revenus sont plus modestes. Alors p'tite tête, quand on veut piquer une grosse colère, on se renseigne un peu avant. Enfin, c'est ce que les êtres normalement constitués font généralement. À moins que ce soit quelque chose de plus personnel ? Je ne sais pas, moi, je t'ai piqué ta nana ?
Allez, ciao *et si tu as encore besoin d'une séance de sado-masochisme, évite de polluer mon précieux temps.* ■

BOÎTE POSTALE

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un *e-mail* à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est *in, cool, fun* voire *wizz* !

DÉCOUVREZ AOL
et profitez de tout Internet
WEB
50 heures gratuites*!
Accédez à Internet avec le CD-ROM joint à votre magazine.
ESSAYEZ VITE!
Tout le monde vous dit qu'on trouve tout sur Internet mais c'est comme si on vous enfermait dans une immense bibliothèque en éteignant la lumière...
Avec AOL, c'est beaucoup plus clair : il y a des programmes exclusifs et très simples d'accès, des mises à jour permanentes et, pour gagner du temps, une sélection des meilleurs sites Internet.
Alors, faites-vous votre propre point de vue...
Un accès simple à tout Internet
2 formules d'abonnement
- 35F/mois pour 2 heures (19F/Heure Supp)
- 95F/mois pour une connexion illimitée
Possibilité de changer de formule à tout moment Gratuitement
5 adresses e-mail par abonnement
Accès local partout en France
Un réseau ultra-rapide (jusqu'à 56 000 b/s)
Des programmes exclusifs en français
Un service clientèle gratuit
AOL
AOL est un service de cegetel
ONS VO AP 0199
Pour plus d'information si vous n'avez pas votre CD-ROM de connexion
Appelez le 01 69 19 94 50 - Consultez le 3615 AOL (1,01Fmn)
Visitez notre site http://www.aol.fr
Simplifiez-vous Internet

Graine d'artiste

À la manière de certains peintres qui retouchaient leurs tableaux déjà exposés en musée, les éditeurs peaufinent maintenant leurs produits alors qu'ils sont sur les étals des magasins. Aucun doute, ces éditeurs sont de vrais perfectionnistes !

Eh oui, comme tous les ans, la période de Noël est propice aux créatifs en tout genre. Les éditeurs, envieux de faire partager le travail de leurs artistes (les développeurs), se pressent de sortir leurs œuvres afin que même le grand public puisse les acheter et donc avoir accès à cette nouvelle forme d'art. Malheureusement, cette hâte tout à fait justifiée (vu qu'à but lucratif...) s'accompagne de quelques problèmes qui ne sont pas forcément du goût des joueurs. Les artistes ont toujours été incompris et les éditeurs n'échappent pas à la règle. Prenons l'exemple de Sin. La version finale n'autorisait pas les sauvegardes. Mais quelle idée aussi de vouloir sauvegarder dans un *quake-like* d'une quarantaine de missions ! Cette demande est-elle justifiée ? Non, et pourtant, toute l'équipe de Activision s'est activée (sans mauvais jeu de mots) pour proposer le téléchargement d'un *patch* d'une vingtaine de mégas supprimant cette imperfection (et les nombreuses autres). Après cela, peut-on encore dire que l'artiste n'est pas à l'écoute de ses admirateurs ? Mais les exemples de mauvaise foi des joueurs ne manquent pas. Parlons de Fallout 2. La version française de ce superbe jeu est *buggé* comme on ne peut l'imaginer : des quêtes impossibles à finir, des objets impossible à ramasser, des imperfections graphiques... Est-ce une raison pour provoquer un véritable tollé ? Sûrement pas, alors messieurs les joueurs, mettez donc un peu d'eau dans votre vin !

Un petit bêta-test ?

L'un des plus grands artistes non reconnus en la matière est certainement Cryo. En effet, cet éditeur qui fait le maximum pour donner un style très particulier à ses œuvres reste incompris. Mankind, un jeu *on-line* très prometteur, est sorti en magasin au prix

Art et philanthropie

Voilà deux notions indissociables dans le monde du jeu vidéo ! Les éditeurs s'efforcent de maintenir des prix aussi bas que possible pour leurs œuvres d'art nouvelle génération. Environ 400 F pour de l'art brut, admettez que cela reste raisonnable. Et si vous en doutez interrogez-vous sur le prix d'un Picasso !

approximatif et attractif de 250 francs. Et si aucune phase de bêta-test n'a été mise en place pour ce jeu (alors qu'il est coutume de voir des phases d'environ trois mois sur ce type de jeu), c'est simplement pour que tous les joueurs puissent le découvrir en même temps, sans aucun privilège. Bien évidemment, certaines mauvaises langues n'y voient pas un accès à l'art pour tous et s'accordent pour dire que Cryo s'est subtilement arrangé pour faire payer une phase de bêta-test aux joueurs. Mais n'oublions pas que les personnes qui ont acheté la version finale possèdent tout de même une boîte, une documentation, un CD et une carte de garantie ! Et s'il reste quasiment impossible de réellement jouer en raison de problèmes techniques, les bêta-testeurs improvisés devraient remercier Cryo d'avoir repoussé le paiement des abonnements ! On pourrait également parler de petits bijoux tels que Deo Gratias, un jeu qui prend toute son ampleur en réseau mais dont les serveurs ne sont pas encore en service ou Saga qui est vendu dans le commerce alors que l'option réseau n'est pas encore disponible. Mais, de toute façon, vous ne comprenez rien à l'art !

De l'art brut

Les éditeurs se sont spécialisés dans l'art brut. Sin et Mankind sont les deux œuvres les plus marquantes de l'année 98, mais les exemples ne manquent pas... Tomb Raider III, que nous attendions tous avec une impatience non dissimulée, nous est arrivé à l'état brut avec des *bugs* graphiques et sonores dans certains niveaux. Et si ces imperfections empêchent parfois de compléter lesdits niveaux, il est inutile de s'indigner : reconnaissez plutôt le génie de l'artiste ! Half-Life, dans sa version française, semble également connaître des problèmes vu qu'il reste impossible de tuer le tout dernier *boss*. Mais avouez que tout cela n'est que détail ! Alors, tous en cœur, remercions certains de ces éditeurs (ces artistes de l'an 2 000) qui font tout pour leurs admirateurs. Et pour ceux qui restent insensibles à l'art et qui se sentent lésés, arrêtez donc de jouer car ce n'est malheureusement pas près de s'arranger ! ■

Sébastien Tasserie
(qui signe là, la fin de sa carrière)

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ☎
04.73.60.00.18
HTTP: // WWW.CENTURYSOFT.COM
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés *
à paraître

BATTLE OF BRITAIN nf ... 295
CORSAIRES vf ... 279
DETHKARZ vf ... 279
DELTA FORCE nf ... 329
EARTH WORM JIM 3D vf ... 279
EXTREME G2 vf ... 315
FALCON 4 vf ... 349
GUERILLA vf (jag alliance 2) .. 329
GUY ROUX MANAGER 99 vf ... 299
L 'AGE DE GUERRE vf ... 239
LEAD AND DESTROY vf ... 295
L 'ENTRAINEUR 3 vf ... 319
MACHINES vf ... 319
MYTH 2 vf ... 319
NORD CONTRE SUD nf ... 295
PEUGEOT GRAND TOURING vf 319
PRO BOADERS vf ... 285
RED GUARD vf ... 329
SILVER vf ... TEL
SIM CITY 3000 vf ... 329
SOUTH PARK vf ... 319
TANK BLASTER vf ... 249
TEST DRIVE 5 vf ... 329
TOCA TOURING CAR 2 vf. ... 319
TOP GUN 2 vf ... 295
TOTAL SOCCER + TSHIRT vf ... 195
TUROK 2 SEEDS OF EVIL vf ... 315
VIPER RACING vf ... 195
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf ... 329
WORMS 3 ARMAGEDDON vf . 295

101 AIRBORNE JUIN 44 vf ... 295
ACTUA SOCCER 3 vf ... 269
ACTUA TENNIS vf ... 245
AGE OF EMPIRES vf ... 245
AGE OF EMPIRES scenario vf 239
AH64 LONGBOW 2 vf ... 195
ALERTE ROUGE l'intégrale vf .. 259
ANNO 1602 vf ... 299
APACHE HAVOC vf ... 349
ARCANES vf ... 289
ARMY MEN vf ... 199
BALDUR 'S GATE vf ... 315
BATTLE ISLE 4 incubation vf ... 299
BLACK DAHLIA vf ... 329
BLOOD 2 ... 319
CAESAR 3 vf ... 315
CARMAGEDDON 2 vf. ... 319
CHEVALIERS ET CAMELOTS vf .. 319
CIVILIZATION 2 NE GOLD vf ... 245
CIVIL WAR GENERALS 2 vf ... 269
CLOSE COMBAT 2 vf ... 249
COFFRET EUROPE 2 vf ... 335
COFFRET JOYSTICK vf ... 249
COLIN MC RAE RALLY vf ... 315
COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf 349
COMMANDOS vf ... 329
CONFLICT.FREE SPACE vf ... 299
CONSTRUCTOR vf ... 189
CREATURES 2 vf ... 239
CRIME KILLER vf ... 319
DARK OMEN vf ... 289
DARK PROJECT la guilde vf ... 329
DIABLO nf ... 179
DOWN IN THE DUMP vf ... 189
DUNE 2000 vf ... 279
EUROPEAN AIR WAR vf ... 329
F1 RACING SIMULATION vf 3D. 195
F16 / MIG 29 vf ... 329
F22 TOTAL AIR WAR vf ... 279
FALLOUT vf ... 199
FALLOUT 2 vf ... 315
FIELDS OF FIRE vf ... 295
FIFA 99 vf ... 329
FINAL FANTASY VII vf ... 299
FLIGHT SIMULATOR 98 vf +CD 369
FOOTBALL MANAGER 98/99 vf 279
FRONT DE L' EST + mission nf 199
FRONT DE L'OUEST nf ... 319
GANGSTERS crime organise vf 329
GET MEDIEVAL vf ... 199
GOLDEN 10 jeux v1 ou v2 vf 329
GRAND PRIX LEGENDS vf ... 319
GREAT COURTS 3 vf ... 199
GRIM FANDANGO vf ... 329
GTA vf ... 335
HALFLIFE vf ... 319
HARDWAR vf ... 245
HERETIC 2 vf ... 335

HEXPLORE vf ... 269
JACK vf ... 195
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf 195
JOURNEYMAN PROJECT 3 vf ... 329
K.K.N.D. 2 vf ... 259
LA CHINE vf ... 349
LA GUERRE DES MONDES vf ... 299
LES MAGNATS industrie vf ... 295
LES VIKINGS vf ... 349
LULLA :THE SEXY EMPIRE nf ... 349
M1 TANK PLATOON 2 vf ... 289
MANKIND vf ... 289
MAN OF WAR vf + gratuit ... 189
MASQUE DE L ETERNITE vf ... 319
MAX 2 vf ... 295
MECH COMMANDER vf ... 329
MEGA PACK 10 jx 6,7,8ou 9 319
M.I.A vf ... 329
MIGHT AND MAGIC 6 vf ... 199
MONACO GRAND PRIX R2 vf. 325
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf ... 295
MONTEZUMA RETURNS vf ... 289
MORTAL KOMBAT 4 ... 239
MOTOCROSS MADNESS vf ... 319
MOTORACER 2 vf ... 315
MYST 2 RIVEN vf ... 295
N.B.A LIVE 99 vf ... 319
NEED FOR SPEED 3 vf ... 329
NHL HOCKEY 99 vf ... 319
ODDWORLD : L EXODE vf ... 245
O.D.T. vf ... 319
OF LIGHT AND DARKNESS vf ... 299
OPERATIONNAL ART OF WAR . 299
PANZER COMMANDER vf ... 249
PEOPLE GENERAL vf ... 329
POLICE QUEST SWAT 2 vf ... 319
POPULOUS 3 vf. ... 329
POSTAL ... 189
POWERSLIDE vf. ... 199
PRO PINBALL BIG RACE USA vf 289
QUAKE 2 ... 349
QUAKE 2 mission pack 1ou 2 199
RAGE OF MAGES vf ... 319
RAILROAD TYCOON 2 vf ... 325
RAINBOW 6 vf ... 319
RED JACK : la revanche vf .. 319
RING vf ... 349
RIVAL REALMS vf ... 279
ROBO RUMBLE vf ... 289
ROGUE SQUADRON vf ... 329
SAGA vf. ... 329
SANITARIUM vf ... 329
SCARS vf ... 289
SCOTLAND YARD vf ... 239
SETTLERS 2 deluxe + scén vf 299
SETTLERS 3 vf ... 329
SHOGO vf ... 319
SIN nf ... 319
SKULL CAPS vf ... 195
SOLDIERS AT WAR nf ... 329
SPECIAL OPS vf ... 325
SPEED BUSTERS vf ... 319
STARCRAFT vf ... 349
STARTREK : KLINGONS vf ... 299
STAR WARS REBELLION vf ... 329
TEAM APACHE vf ... 329
THE GAMES FACTORY vf ... 349
TIGER WOODS 99 vf ... 319
TITANIC vf ... 199
TOMB RAIDER 2 vf +télécarte 259
TOMB RAIDER 3 vf ... 329
TOTAL ANNIHILATION+scén vf 269
TOTAL scénario vol 1 ou 2 vf 179
TRESPASSER vf ... 319
UNREAL vf ... 319
URBAN ASSAULT vf ... 195
URGENCE vf ... 195
V 2000 vf ... 279
VIRTUAL CHESS 2 vf ... 319
WARBREEDS vf + T-shirt+gratuit 189
WARGAMES vf ... 319
WARGASM vf ... 315
WARHAMMER:CHAOS GATE nf 329
WARLORDS 3 darklords risin vf 295
WIZARDRY COMPILATION ... 239
WORLD OF COMBAT 2000 ... 295
WORMS 1 + 2 + pinball vf ... 295
XENOCRACY vf ... 269
X - COM INTERCEPTOR vf ... 319
X - FILES LE JEU vf ... 329
X WING VS TIE FIGHTER gold vf 245

SIM CITY 3000 vf

CD PROMO

79 F
4-4-2 SOCCER
CANNON FODDER 2
CONSPIRACY vf
OLYMPIC SOCCER vf
SHELLSHOCK vf
THUNDERHAWK 2 vf

99 F
3D ULTRA PINBALL 3 vf
ACTION SOCCER + RALLY + BASKET
AFTERLIFE + THE DIG vf
BATTLE ISLE 3 vf
BATTLE GROUND napoleon russia
BATTLE GR WATERLOO + table vf
BATTLE ZONE vf *
BOBBY FISHER + chess system vf
BUCANNEER vf *
BYZANTINE vf *
CAESAR 2 vf
CAPITALISM vf
CARMAGEDDON vf
DARK EARTH vf *
DARK FORCES + REBEL ASSAULT vf
DARK REIGN vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DESTRUCTION DERBY 2
DUKE NUKEM 3D premium
EVOLUTION vf *
FIFA SOCCER MANAGER vf
FINAL LIBERATION nf
FLYING CORPS GOLD vf *
FOOTBALL manager exten 99 vf
FUN TRACKS
GEX 3D *
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
IMPERIUM GALACTICA vf
INTERSTATE 76 vf
I PANZER 44 nf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
KYRANDIA 2 vf
KYRANDIA 3 vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
LORDS OF THE REALM 2 vf
MAGIC L'ASSEMBLEE DL PACK vf*
MECHWARRIOR 2 vf
MIGHT AND MAGIC I à V
NEED FOR SPEED 2 SE
OUTLAWS vf
PANDEMONIUM 2 *
PLANE CRAZY *
POD GOLD vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL TIMESHOCK vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball kit
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN
RESIDENT EVIL vf
ROAD RASH vf
SCREAMER 2
SHADOW WARRIOR
STEEL PANTHERS 3 nf
SUBCULTURE vf
WPACK WARGAME *
ULTIMATE RACE vf *
UPRISING *
WARLORDS 3 vf
WARWIND 2

129 F
BATTLEGROUND ANTIETAM
BATTLE GROUND prelude waterloo
BATTLEGROUND SHILOH
DARK COLONY vf
DUNGEON KEEPER GOLD vf
I WAR vf
JONAH LOMU RUGBY vf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf
MOTORHEAD vf
ODDWORLD vf
PETE SAMPRAS TENNIS vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf
SHADOW OF THE EMPIRE
SIM CITY 2000 SE vf
THEME HOSPITAL vf
WARCRAFT 2 70 missions
WING PROPHECY vf

149 F
ALBION vf
ANDRETTI RACING vf
ARCHIMEDIAN + REALMS HAUTING
ARMOR COMMAND vf
BUST A MOVE 2 vf
CART PRECISION RACING + gratuit
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER vf *
DAGGERFALL
DARK REIGN EXPANSION PACK vf
F22 ADF RED SEA OPERATION vf
F22 LIGHTNING 2 vf
HELLFIRE DIABLO DATA
HEROES Might&Magic 2 deluxe vf
IRON HELIX + gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
KLICK & PLAY vf
LAST EXPRESS vf
NBA LIVE 98 vf
OVERBOARD vf
QUEEN THE EYE vf
REDNECK RAMPAGE
SPEED HASTE vf + gratuit
SPYCRAFT vf
SU RACING SIMULATION + gratuit
SUPERKARTS + gratuit
TEST DRIVE 4 vf
TEX MURPHY OVERSEER vf
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOTAL MANIA + gratuit
TRACK ATTACK + gratuit
VIRTUA COP
VIRTUAL CHESS PLATINUM vf
WALLACE ET GROMIT vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
who shot john rock + gratuit
X-WING col + TIE FIGHTER col vf
ZORK NEMESIS vf
PACK 249 F
Au coeur du débarquement + STALINGRAD
PACK 249 F
X COM 3 APOCALYPSE + CARMAGEDDON + ECSTATICA 2
PACK 249 F
MDK + CARMAGEDDON + INTERSTATE 76

ACCESSOIRES
MAXI GAMER PHOENIX 2D/3D 16mb * ... 950
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 12 mb + 4jx. 950
THRUSTMASTER ACM game card ... 289
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b ... 275
SIDEWINDER FREESTYLE PRO* + jeux ... 550
SIDEWINDER force feedback pro* + 2 jeux. 950
SIDEWINDER force feedback wheel * + 2 jx. 1550
LOGIC 3 MASTER PAD game pad 8b ... 189
LOGIC 3 ACTION PAD game pad 6b ... 119
GRAVEUR MAXI CD-R 4X8X +carte SCSI3* 2250
* port Colissimo 48H 60F

CD CHARME
ANTE FUTURA vf ... 329
ASIE INTERDITE ... 189
DIVA X BLONDE vf ... 329
DIVA X REBECCA vf ... 249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf 299
EXTREME ORIENT ... 199
FOVEA vf ... 249
HUNGARIAN GIRLS vf ... 249
LA VILLA vf ... 249
LE JEU DE L 'OIE vf ... 189
LOLOS DE LYDIA vf ... 189
LOVE PYRAMIDE vf ... 189
PAMELA ANDERSON interactif ... 220
PORNO POKER ... 249
RENDEZ-VOUS julia CHANEL vf ... 349
VIRTUAL sex with farrah ... 329

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM ...
PRENOM ...
ADRESSE ...
CP ... TEL ...
VILLE ...
TYPE DE MACHINE ...
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration ...
No ...

TITRES ... PRIX ...
Frais de port ☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
☐ CD-ROM
☐ * Matériel 60F 48H
TOTAL A PAYER
Signature
G4 119

BRÈVES

• **George Broussard**, de **3D Realms**, a rassuré tout le monde en affirmant que les choses se passaient plutôt bien sur le développement de **Duke Nukem Forever**, la jouabilité étant réglée à 95 %. Au fait les gars, il faudrait peut-être ne pas oublier les graphismes…

• **Les souris d'or** sont les récompenses remises aux meilleures productions ludiques et multimédia dans le cadre de l'émission *Des souris et des Rom* diffusée sur Canal J. Cette année, c'est Starcraft qui a été élu meilleur jeu PC.

• Après l'hécatombe du mois dernier dans l'équipe de **Daikatana** (huit membres s'étaient fait la malle), nous avons appris que John Romero et son service des ressources humaines avaient embauché six nouveaux talents. La question du grand jeu concours *Gen4*/John Romero est : « Combien de temps les nouveaux venus supporteront-ils leur nouveau chef ? »

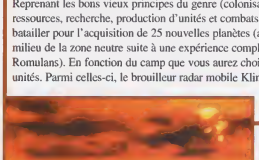
• « *Je ne peux pas croire que j'ai gagné* » est la première phrase dite par **Matt Scadding**, après avoir remporté le grand tournoi américain Age of Empires : The Rise of Rome. César n'a qu'a bien se tenir ! ●

Ambassadrice de choc !

Le ministre des Sciences britannique, **Lord Sainsbury**, *a récemment fait un discours dans lequel il rappelait que la production ludique anglaise comptait pour 30 % des ventes mondiales, 75 % des ventes européennes et que ce marché employait 27 000 personnes au Royaume-Uni. Par conséquent, l'idée de rénover l'image de son département s'est tout logiquement imposée. C'est donc, très originalement, que* **Lara Croft** *a été nommée ambassadrice de la supériorité scientifique britannique. Je sais que les politiciens ont l'habitude de raconter n'importe quoi mais une ambassadrice qui pose nue sur Internet et dans les magazines, ça fait un peu désordre, non ? (Ndlr : Qu'est ce qu'il est fleur bleue not' Seb, alors…)* ■

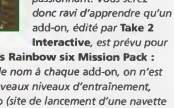
Perdus dans l'espace

La guerre est maintenant déclarée entre l'univers *Star Trek* et celui de *Star Wars* ! En effet, si ce dernier possède encore la palme du nombre le plus important d'adaptations micro, *Star Trek* commence à sérieusement se rebeller. Ainsi, après le jeu d'aventure, la simulation spatiale, le *doom-like*, voici venir le jeu de stratégie en temps réel, **Star Trek : New Worlds**. Reprenant les bons vieux principes du genre (colonisation, exploitation de ressources, recherche, production d'unités et combats), vous allez devoir batailler pour l'acquisition de 25 nouvelles planètes (arrivées en plein milieu de la zone neutre suite à une expérience complètement foirée des Romulans). En fonction du camp que vous aurez choisi (Fédération, Romulan ou Klingon), vous disposerez de différentes unités. Parmi celles-ci, le brouilleur radar mobile Klingon et le tank *phaser* de la fédération. Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez harceler **Interplay** (mais ne dites pas que c'est nous qui vous avons renseigné !). ■

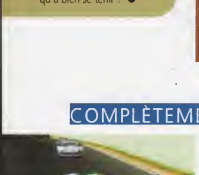


Opération Aigle du désert

Tom Clancy's Rainbow six n'était pas complètement abouti au niveau de la réalisation mais force est de constater qu'il était passionnant. Vous serez donc ravi d'apprendre qu'un add-on, édité par **Take 2 Interactive**, *est prévu pour mars. Ce dernier,* **Tom Clancy's Rainbow six Mission Pack : Eagle Watch** *(s'ils rallongent le nom à chaque add-on, on n'est pas rendu !) proposera de nouveaux niveaux d'entraînement, cinq nouvelles missions en Solo (site de lancement d'une navette russe, sénat américain, etc.), six modes de jeu Multijoueur originaux (assassinat d'un membre précis d'une équipe, désamorçage d'une bombe dans le camp adverse, etc.) et de nouveaux joujoux pour mater du terroriste (un pistolet et deux fusils d'assaut). C'est Luc qui va être content !* ■



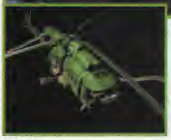
COMPLÈTEMENT TOCA !



Après TOCA, c'est naturellement TOCA 2 **qui s'apprête à débouler sur nos bécanes. Comme d'habitude,** Codemasters **s'est occupé de son développement et c'est très étonnant, compte tenu de leurs précédentes réussites ! Effectivement, la version que nous avons vue ne nous a pas vraiment séduits. Les circuits et les voitures sont certes nombreux, mais le moteur 3D et le comportement des véhicules laissent pour l'instant à désirer. Gageons que tout cela rentrera dans l'ordre pour le test !** ■

Une aventure « assaizonée »

On entend parler de **L'Amerzone** depuis environ trois ans... Trois ans de promesses, et (sans doute) de travail acharné pour son développeur principal, Benoît Sokal. Le dessinateur ? *Himself* ! Ce jeu est d'ailleurs une « adaptation » de sa propre bande dessinée. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'aventure, qui ressemble un peu à ceux de Cryo : des graphismes à tomber par terre, un moteur similaire à l'omniCD et un énorme travail sur l'ambiance (Ndlr : Et un intérêt limité ?). On lui souhaite tout de même d'être moins élitiste que The Ring ! Cryo, réputé pour ses belles cinématiques, a d'ailleurs du souci à se faire car celles de l'Amerzone sont splendides. Le *design* du jeu a également bénéficié d'un soin particulier de la part de Sokal qui s'éloigne radicalement de son univers graphique. Le scénario, quant à lui, reprend le bon vieux thème du voyage : ramener un œuf d'oiseau blanc en Amerzone ne sera absolument pas une promenade de santé. Vivement mars que **Microïds** nous apporte enfin cette aventure ! ■



Différemment vôtre

Odium, *auparavant connu sous le nom de Gorky17 (ah bon ?) est un jeu développé par* **Metropolis** *en Pologne et qui sera distribué par Monolith, décidément très intéressé par tout ce qui vient d'Europe de l'Est (officiellement, ils ne s'intéressent qu'aux jeux...). Ce mélange d'aventure, de stratégie et de jeu de rôle, vous placera à la tête d'un commando de l'OTAN, envoyé en mission dans une mystérieuse ville cobaye russe dans laquelle sont apparus des mutants. Vous y dirigerez en fait le soldat Cole Sullivan et trois autres militaires, essayant de découvrir ce qui se passe réellement dans cette ville, chacun des membres de votre groupe évoluant selon l'expérience acquise. Les premiers écrans sont très prometteurs, l'équipe essayant de prendre le meilleur de chaque genre : un pari bien difficile !* ■

DABOU ZOG ZOG

Si vous aimez les Shadoks, vous serez ravis d'apprendre que Les Shadoks : La Panoplie **est désormais disponible à la vente. Pour environ 100 F, vous pourrez personnaliser votre ordinateur avec 25 économiseurs d'écran, des devises, des bruitages, des icônes et bien d'autres choses.**
En revanche, si vous voulez désinstaller le tout, vous serez bien ennuyé car rien n'a été prévu ! Grossièrement, cela sent un peu le CD-ROM fourre-tout destiné à se faire de l'argent sur le dos des *fans*. Remarquez, ceux-là seront contents, eux ! ■

Pentes savonneuses...

Qui a parlé de crise de créativité chez les éditeurs micro ? **Hasbro Interactive** *s'apprête à sortir, au mois de mars, Theme Park... Euh, je voulais dire* **Roller Coaster** *!*
Ce dernier vous propulsera dans la peau d'un directeur de parc d'attractions. Vous choisirez et placerez vos manèges (maison hantée, montagnes russes, etc.) et vos stands (boissons, glaces, etc.). Vous aménagerez votre parc (toilettes, arbres, allées, etc.) et gérerez les embauches (animateurs, gardiens, mécaniciens, etc.). Afin de satisfaire vos clients, vous bénéficierez de fenêtres permettant de les suivre à la trace et de connaître leurs sentiments. Bref, le jeu est une totale resucée de Theme Park mais il a le mérite de nous accrocher..., de nouveau ! ■

Coup de gueule

On ne va pas revenir sur les *patches*, on en a déjà parlé il y a deux mois ici même et *Génération PC* en a même vivement critiqué le patchage dans son édito de janvier. Et d'ailleurs si, on va y revenir, car ça devient de plus en plus fort et plus ça va, plus le joueur est pris pour un âne, et en particulier le joueur français. Explication : les *patches*, c'est comme les rognons, tout le monde est contre mais tout le monde en bouffe, on s'y est habitué. Sauf que récemment, des *patches* sortent pour les versions anglaises et américaines de jeux tels que Half-Life ou Trespasser et sont incompatibles avec les versions françaises ! Ça confirme ce qu'on pensait : les États-Unis nous prennent vraiment pour le T.C. du monde et développent uniquement pour leur pomme ! À tel point que Valve (Half-Life) a envoyé le code de leur dernier *patch* à leur Sierra en europe pour que leurs programmeurs se le tapent ! C'est tout simplement édifiant.

Luc-S. Rodriguez

Biosphère virtuelle

Vous vous souvenez certainement de l'expérience scientifique Biosphère 2 qui avait plongé quelques hommes et femmes dans une sphère géante afin de déterminer si ces derniers pouvaient préserver l'écosystème et vivre en totale autarcie ? Eh bien, **Biosys** édité par **Take 2 Interactive** vous proposera prochainement de vivre cette même aventure. Vous devrez donc survivre dans les nombreux environnements de la sphère (océan, jungle, savane, etc.) reliés par un train et un réseau souterrain. Se présentant sous la forme d'un jeu d'aventure en vue subjective, Biosys vous permettra d'évoluer librement (possibilité de tourner à 360 degrés). Le point fort du jeu est bien entendu le caractère évolutif de l'environnement : gestion du jour et de la nuit, des intempéries, de la naissance et de la mort des plantes… C'est un véritable écosystème qui semble avoir été recréé ! Et vous, dans tout ça, vous devrez manger de la nourriture variée, boire de l'eau non polluée, dormir dans des endroits sains, éviter (ou soigner) vos maladies. Ça va pas être facile !

Japon fait que dalle

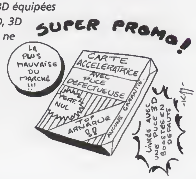
Oublions ce jeu de mot médiocre et intéressons-nous à **Shogun : Total War**, *un jeu de stratégie édité par* **Electronic Arts** *vous plongeant dans un Japon féodal. Le jeu, servi par un scénario complexe, se présente comme un croisement entre Myth et Gettysburg. Vous y retrouverez une partie stratégique tour par tour et une partie tactique en 3D temps réel.*
Dans la première, vous gérerez les tâches de vos soldats, de vos espions et de vos diplomates. Dans la seconde, à l'aide d'une vue en 3D (et des traditionnels mouvements de caméra), vous dirigerez vos différentes unités (infanterie, cavalerie, archers, etc.) sur le terrain. Tout cela semble bien classique… Reste à savoir si la touche nippone arrivera à démarquer Shogun des autres productions du genre !

Une Force en or

Vous pouvez d'ores et déjà trouver en magasin Jedi Knight Gold, **un *pack* regroupant Jedi Knight (c'est pas vrai ?) et son extension, Mysteries of The Sith. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce jeu formidable, apprenez que Jedi Knight est un *quake-like* se déroulant dans l'univers de *Star Wars* (à mon avis le meilleur du genre après Half-Life). Quelques combats au sabre laser sur Internet (Jedi Knight est encore très répandu sur le Web) vaut bien la peine de lâcher (environ) 250 F. Comment ça, non ? Vous n'êtes vraiment qu'une bande de rapiats !**

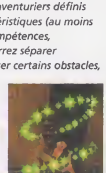
Je suis sans famille...

La société **3Dfx** *a annoncé le rachat du constructeur de cartes graphiques STB. Du coup, elle pourra directement intégrer sa puce Voodoo 3 à ses cartes graphiques sans faire appel à des sociétés annexes telles que Creative Labs et Diamond. Cette nouvelle acquisition de 3Dfx est d'autant plus controversé que Creative et Diamond ont fait son succès en commercialisant des cartes 3D équipées des anciennes puces 3Dfx (Monster 3D, 3D Blaster, etc.). De leur côté, les victimes ne semblent pas s'affoler et Creative va même jusqu'à énumérer la liste des problèmes de la Voodoo 3 en se réjouissant presque de ne pas à avoir à s'en servir dans ses prochaines cartes graphiques. Les affaires sont les affaires !*



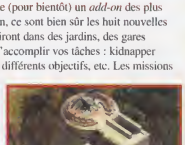
Un jeu ensorcelant

Après les déboires de Virgin, nous étions sans nouvelles du jeu **Sword & Sorcery** *repris par* **Westwood**. *Quelques nouveaux écrans et une sortie annoncée pour l'été nous a rassurés sur l'avenir d'un des jeux de rôle 3D les plus prometteurs. Je vous rappelle que vous y dirigerez un groupe de 6 aventuriers définis par de nombreuses caractéristiques (au moins 5 races, 15 professions, compétences, attributs...), que vous pourrez séparer vos personnages pour passer certains obstacles, que vous pourrez jouer en vue subjective ou à la Tomb Raider et surtout qu'il sera possible d'utiliser ses personnages du jeu en Solo dans les modes Multijoueur ! Pour ces derniers, le service Westwood Online, avec plus d'un million d'utilisateurs à ce jour, sera sans aucun doute la plate-forme idéale.* ■

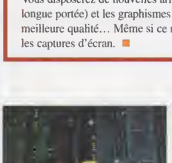


Un autre strudel ?

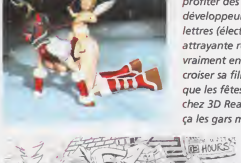
Fort de son succès avec **Commandos**, **Eidos** nous prépare (pour bientôt) un *add-on* des plus intéressants. Parmi les principaux atouts de cette extension, ce sont bien sûr les huit nouvelles missions qui se démarquent le plus. Celles-ci vous conduiront dans des jardins, des gares ferroviaires, des aéroports et autres lieux communs afin d'accomplir vos tâches : kidnapper un général allemand, saboter un avion prototype, détruire différents objectifs, etc. Les missions devraient se dérouler sur des cartes plus grandes et des bâtiments inédits devraient voir le jour. Si cette extension ne vous permet pas d'agrandir votre commando, elle dotera vos anciens membres de nouveaux talents. Certains pourront donc utiliser des pierres pour divertir les Allemands et d'autres pourront forcer les soldats ennemis à effectuer certaines actions. Vous disposerez de nouvelles armes (dont un fusil longue portée) et les graphismes devraient être de meilleure qualité... Même si ce n'est pas flagrant sur les captures d'écran. ■

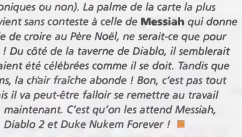


Allez, au boulot !

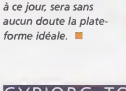


La période des fêtes passée, nous avons eu l'idée de vous faire profiter des cartes de vœux réalisées par les éditeurs et développeurs de jeux et qui sont arrivées dans nos boîtes aux lettres (électroniques ou non). La palme de la carte la plus attrayante revient sans conteste à celle de **Messiah** *qui donne vraiment envie de croire au Père Noël, ne serait-ce que pour croiser sa fille ! Du côté de la taverne de Diablo, il semblerait que les fêtes aient été célébrées comme il se doit. Tandis que chez 3D Realms, la chair fraîche abonde ! Bon, c'est pas tout ça les gars mais il va peut-être falloir se remettre au travail maintenant. C'est qu'on les attend Messiah, Diablo 2 et Duke Nukem Forever !* ■





CYBIORG TOI-MÊME !



P.I.G. **est un *quake-like* développé par** Cytech, **une équipe de développeurs français. Vous y incarnerez un Cybiorg (*Cybernetic Bio Organism*), un être mi-humain mi-robot, qui aura pour mission de ravager une base extraterrestre menaçant la Terre. Dans un monde rongé par le racisme, l'intolérance et le fascisme, vous connaîtrez quelques difficultés à accomplir votre tâche en toute sérénité et en accord avec votre conscience. Qui sont les gentils ? Qui sont les méchants ? Réponse prochainement...** ■

revue de presse

JOYSTICK – JANV.

Couvertures d'hiver

À l'occasion de son centième numéro, *Joystick* s'est offert le luxe de sortir en kiosque sous deux couvertures différentes (le contenu restant le même) ! Dans leur *trip*, ils ont également réalisé les fausses couvertures de différents magazines micro : PC Freaks pour *PC Team*, Pique Nique pour *Joystick*, PC Foune pour *PC Fun* (excellente) et Altération 4 pour *Gen4* ! D'ailleurs, cette dernière est un peu loupée… On leur souhaite bonne chance pour les cents prochains.

COMPUTER GAMING WORLD DÉC. 98

Catalogue de Noël

Aux États-Unis (comme chez nous), la pagination des magazines augmente en fin d'année mais dans une mesure beaucoup plus impressionnante ! Ainsi, le numéro de décembre de *PC Gamer*, avec Indiana Jones en couverture, fait 420 pages dont 280 pleines pages de publicité ! Ce pavé contient un énorme dossier sur les 40 jeux de Noël et un autre sur les jeux à venir. De son côté, *Computer Gaming World* fait 450 pages, avec autant de pub et devinez quel dossier ? Les 100 meilleurs jeux de Noël !

MASTER GAMES – NOV. 98

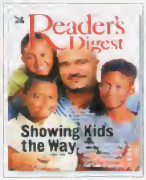
Poids plume

Face aux magazines américains qui dépassent largement les 400 pages, *Master Games* reste plus que modeste avec 63 pages ! Évidemment, c'est un magazine bulgare mais il n'y a vraiment pas de quoi se moquer ! En effet, *Master Games* traite de la même actualité (ou presque) que nous : Lands of Lore III, Alpha Centauri, Knights & Merchants… Avouez qu'ils ne sont pas aussi dépassés qu'on pourrait le penser !

READER'S DIGEST – JANV.

Difficile à Digérer…

Dans ce numéro du célèbre magazine américain, les jeux vidéo en prennent une fois de plus pour leur grade ! L'auteur y pose une question existentielle : les enfants sont-ils à l'abri de la violence dans les jeux vidéo ? Après avoir décrit (de manière subtile afin d'effrayer les gens) une scène où deux adolescents jouent à Goldeneye 007 et en appuyant ses propos avec des exemples tels que Postal et Carmageddon, l'auteur avance carrément que les jeux vidéo apprennent à tuer. Quelle belle leçon de journalisme !



LA PUB DU MOIS

Ce mois-ci, comme nous sommes plutôt d'humeur sanglante, nous avons choisi la publicité de Blood 2 The Chosen. Il faut dire qu'ils ont l'air bien sympathique ces tueurs (et tueuses) en série ! Au fait, vous aimez le rouge ?

AMAZING FIGURE MODELER

Poupée de chair

Nous pensions que Xav' lisait *Amazing Figure Modeler* (magazine de référence en matière de statuettes de science-fiction) pour dénicher un buste de Spiderman alors qu'en fait, c'était pour se rincer l'œil et admirer Lara plus féminine que jamais ! En effet, un artiste a réalisé une statuette de notre héroïne qui ne peut laisser indifférent : natte au vent, poitrine débordante, muscles agressifs…, et euh… nombril affriolant !

FAITES-VOUS MAL !

INFONIE : la 1ère plate-forme francophone de jeux en réseau.

* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (région Wallone et Bruxelles). Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement, à partir de 49FF par mois pour 3 h., plus 19FF l'h. sup. Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999.

ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE

- 31 jours d'abonnement GRATUIT* sur le CD-ROM de ce magazine
- votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- des animations quotidiennes : actu, jeux, musique, ciné, micro...
- votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
- votre accès au prix des communications locales
- jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées
- 15 Mo pour créer votre propre site web
- un environnement convivial et sécurisé
- votre abonnement gratuit au magazine « L'Internet+ »
- votre Service Client disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-Rom PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

0803.825.825 (0,99 F/mn) 02 / 478.1.2.3.4 021 / 697.05.50

INFONIE

L'INTERNET QUI SAIT VIVRE

© 1999 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Namterre B 400 085 320.

Heaume, sweet heaume

Silver

Preux chevaliers, démons gluants, magie noire et blanche ainsi que damoiselle en détresse sont au programme du nouveau jeu d'aventure de Infogrames : Silver. Passez votre armure au *polish* et affûtez votre épée à deux mains, nous conterons votre geste...

En jetant un coup d'œil sur le début de Silver, nous nous sommes pris à espérer que tout ce qui brille puisse être argent. En effet, Infogrames pourrait bien tenir avec ce *soft* un des *hits* de l'année, en tout cas un concurrent hyper sérieux au très attendu Diablo 2. En allant marcher sur les pas de Final Fantasy VII et autres Zelda 64 (pour ceux qui délaissent parfois leur PC), Silver pourrait confirmer en 99 que les *softs* mêlant aventure, action et une gestion des personnages moins mathématique que les jeux de rôle purs et durs sont promis à un bel avenir. Pour remettre les pendules à l'heure, rappelons que Infogrames développa, il y a quelques années, la série des Alone in The Dark et que, toute amélioration graphique mise à part, Silver s'en inspire largement (Ndlr : Il va chercher loin le Xav !).

Héroïque fantaisie

Le Silver du titre est en fait un sorcier maléfique qui règne en despote sur les contrées de Jarrah. En schématisant, on pourrait dire que ce pays a la topographie d'une roue dont le moyeu serait la paisible province de Haven. Autour de cet endroit gravitent huit îles reliées à Haven par des ponts gigantesques ou isolées, et qu'il faudra rejoindre par la mer. Silver a édifié son palais sur l'une de ces îles (Metalon), et

quand il en sort, ce n'est jamais une bonne nouvelle. Justement, il a décidé de se marier et, dans ce but, il ordonne à son fils de lui ramener toutes les femmes de Haven. Ben oui, pour les décisions graves, il vaut mieux avoir du choix. Le fiston mène sa mission à bien mais il fait une erreur grave en réquisitionnant Jennifer, l'épouse d'un apprenti chevalier appelé David. Apparemment, ce dernier aurait apprécié qu'on lui demande son avis. N'écoutant que son courage et les conseils de son grand-père qui l'entraîne au combat depuis qu'il peut chausser un heaume (mais également en début de partie), David part en quête, fermement décidé à récupérer sa dulcinée. Son périple va bien sûr lui faire traverser tous les pays constituant Jarrah, des plaines glacées de Winter aux forêts luxuriantes de Verdante en passant par la grande bibliothèque de Gno. En plus, si les voyages forment la jeunesse, ils déforment le carnet

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Infogrames / Sortie : mars

d'adresses et David va se retrouver en cheville avec toutes sortes de compagnons. Aventuriers vétérans ou simples citoyens se rebellant contre Silver, archer émérite ou féroce escrimeur, ils auront tous des caractéristiques qui permettront au joueur de progresser avec plus de sécurité. La spécificité commune à tous ces personnages secondaires étant bien évidemment de pouvoir prendre à leur charge une partie des groupes d'ennemis qui ne manqueront pas de se dresser sur le chemin.

L'art de l'estoc

Silver bénéficiera d'un environnement criant de vérité. Les différents tableaux dans lesquels les personnages évoluent sont des petits bijoux de précision qui n'ont absolument rien à envier aux décors de Myst ou Riven. Tous les déplacements des personnages seront eux gérés en 3D et permettront d'obtenir un certain réalisme pendant les descentes et montées d'escaliers, ou autoriseront le joueur à réguler le flot des ennemis en bloquant son personnage dans une porte ou un passage étroit. À côté de cela, la balade risque d'être longue puisque Silver n'inclut pas moins que 200 tableaux différents. Les acteurs du drame, de leur côté, sont des assemblages de polygones assez détaillés et au *look* plutôt « cartoon ». Mais le paradoxe entre leur aspect naïf et l'environnement détaillé n'a rien de choquant. Enfin, les développeurs ont implanté une interface grand luxe pour les combats menés en temps réel et essentiellement à l'épée (mais aussi au lance-pierres, au marteau, à la catapulte ou à l'arbalète...). Tout se passera en mouvements de souris mais chaque déplacement du mulot correspondra à un coup bien précis. Il ne faudra pas s'emmêler les chausses pour parvenir à abattre ses adversaires. Sinon, vous pourrez encore avoir recours à la magie. Faut qu'ça serve... ■

Xavier Hanart

BRÈVES

• Selon certaines rumeurs, ce serait **Luc Besson** qui réaliserait le film *Tomb Raider*. La musique, quant à elle, devrait être assurée par Charlie Oleg et son orgue Bontempi !

• Une extension est d'ores et déjà prévue pour Shogo. Intitulé **Legacy of The Fallen**, cet *add-on* proposera six nouveaux caractères, huit monstres inédits, huit nouvelles armes et huit robots. En espérant qu'il ne soit pas vendu à 800 F !

• Rumeurs ou fuites ? Un appel aux joueurs serait apparu sur Internet pour trouver des idées neuves et répondre aux attentes des *fans* des précédents jeux de stratégie **X-com** (Microprose) pour la suite, nommée pour l'instant Genesis. Plutôt culotté…

• Information de dernière minute : l'école des **Bouroumettes** (académie des Bouches-du-Rhône) a reçu ses premiers ordinateurs. La révolution informatique est en marche !

• D'après une étude sérieuse, **Microsoft Golf**, Solitaire et Démineur sont parmi les 50 *softs* les plus utilisés sur PC. Cette liste ne compte bien évidemment aucun véritable jeu. ●

À chacun sa croix !

Depuis plus d'un an et demi, un membre de l'**académie de Montpellier** essaye de promouvoir auprès des enseignants la notion d'utilisation des jeux vidéo en classe. Le site Internet qu'il propose (**http://www.ac-montpellier.fr/pedagogie/tice/jeux/index.html**) aborde donc le monde du jeu vidéo en général mais pousse surtout à la réflexion quant à l'éventuel mariage entre ce monde et celui de la pédagogie. Pour cela, de nombreux exemples sont donnés : Pilgrim pour découvrir le monde du pèlerinage au XIIe siècle, SPQR pour apprécier la Rome en 205 après J.-C., Under a Killing Moon pour apprendre les langues étrangères (bien joué !)… Croisades implique même des travaux de recherche en bibliothèque et l'élaboration de synthèses ainsi que d'un document final composé d'une introduction, de trois parties et d'une conclusion. Comme quoi, on ne se refait pas à l'Éducation nationale ! ■

BESTIOLES RIGOLOTES

Gruntz **est un petit jeu de stratégie en temps réel de chez Monolith. À première vue, il ressemble assez à Ants, le jeu on-*line* jouable sur l'Internet Gaming Zone. On y contrôle des Gruntz, sortes de petits Orcs verts qui doivent se taper dessus à grand renfort de gadgets en tout genre. La réalisation ne paraît pas être extraordinaire mais là n'est pas le plus important, vu que l'intérêt du jeu résidera plus dans l'astuce et la rapidité.** Microïds **se chargera de sa distribution en France, au mois de mars.** ■

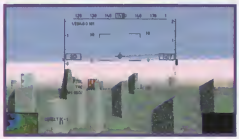
Suceur d'hémoglobine

*Les vampires sont devenus de véritables stars ! Commençant leur carrière comme de simples monstres effrayants dans les Nosferatu et Dra sont désormais sujet à de véritables cultes ave livres (*Entretien avec un vampire *de Ann Rice, des séries télé (*Buffy contre les vampires*), des films (*Blade…*) et de superbes jeux de rôle*

papier tels que Vampire *de White Wolf. Ce dernier est d'ailleurs sujet à diverses adaptations chez* **Activision**. *L'un de celles-ci, nommée* **Vampire : The Masquerade,** *est un de rôle/action en 3D. Vous y incarnerez un suceur de sang qui se contre la bête qui est lui et ceci durant 800 (de l'ère gothique à l moderne). Une chose sûre, le jeu devrait nous faire voyager…* ■

De la suite dans les idées

Pour ceux qui « fréquentent » depuis pas mal d'années le milieu des simulations spatiales, les mésaventures du pauvre développeur Derek Smart et de son **Battlecruiser 3000** *est un monument du genre ! Avec une sortie trop rapide due aux impératifs financiers de l'éditeur et des patches à n'en plus savoir que faire, c'est l'une des plus célèbres sagas du milieu. C'est finalement* **Interplay** *(aux États-Unis) qui a repris le produit en intégrant, cette fois, toutes les améliorations… Même si un patch est déjà annoncé pour supporter les cartes TNT et Matrox G200 ! En tout cas, Derek Smart travaille sur la suite de son enfant chéri, Battlecruiser 3020AD. En espérant pour lui que l'accouchement se passera un peu mieux…* ■



Viva la Ré-Volition !

Si vous vous souvenez, l'équipe de Parralax s'était scindée l'an dernier en deux entités, Outrage et Volition, histoire de pouvoir développer des titres vraiment différents. Volition a dévoilé ses projets pour 1999, à savoir trois jeux. On s'attendait bien sûr à Descent 4 (alors que le 3 n'est même pas sorti et que le 5 est prévu chez Outrage !), tout comme à Descent Freespace 2 (tous deux chez Interplay), mais la surprise fût l'annonce de **Summoner**, *en développement depuis à peine six mois. Il s'agit d'un jeu de rôle bénéficiant d'une vue à la Tomb Raider avec un tas de caractéristiques, d'armes et de magies. Malheureusement, nous n'en savons pas beaucoup plus pour l'instant.* ■

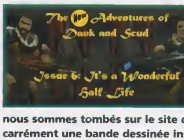
Cirque dans l'espace

Vous en avez assez du sang et de la violence dans les jeux vidéo ? Vous voulez de l'amour, de la gentillesse et des couleurs vives ? **Infogrames** a pensé à vous avec **Starshot : Panique au Space Circus** ! Figurez-vous que le modeste Cirque de l'Espace est menacé par un cirque nouvelle génération qui propose un *show* secret. C'est dans ce climat de crise que vous incarnerez Starshot (encore appelé Bozo le Clown), la grande star du Cirque de l'Espace, qui doit parcourir la galaxie à la recherche de nouvelles attractions. Vous disposerez d'une totale liberté de mouvement et pourrez discuter avec les nombreux personnages qui peuplent les planètes. Parmi les mouvements exécutables, notons la course, le saut, la natation, l'escalade et la possibilité de ramasser des objets et d'envoyer des étoiles sur vos ennemis ou sur des mécanismes à activer. Le moteur 3D autorise l'affichage simultané de 10 caractères et 10 000 polygones ! Mais vous ne vous rendez pas compte, c'est incroyable ! Plus sérieusement, c'est beau et mignon tout plein (je déteste finir mes News par ce genre de phrase…) ! ■

Sortez les boussoles

Tiens, un jeu de stratégie… Mais attention, **North vs South** *n'est pas un jeu comme les autres : il a été réalisé par des vétérans du genre et un expert de la guerre civile américaine (contrairement aux autres jeux de stratégie qui sont généralement réalisés par des bleus-bites). Édité par* **Empire**, *North vs South vous fera revivre les grandes batailles de cette guerre américaine du côté sudiste ou nordiste. Vous dirigerez vos unités (infanterie, artillerie, cavalerie, etc.) sur différents terrains (plaines, collines, bois, etc.). Et vous savez quoi ? Chaque mission sera accompagnée d'un descriptif historique… Un jour, il faudrait quand même qu'on essaye de faire le même type de jeu sur la révolution française et qu'on l'envoie à nos amis américains. Juste pour voir s'ils sont intéressés !* ■

HALF-LIFE À LA FOLIE



Half-Life **est devenu un véritable phénomène de société et on ne compte plus les** ***goodies*** **qui se rapportent au** ***quake-like*** **de chez** Sierra. **En traînant sur le Net, nous sommes tombés sur le site de** *PC Gamer* **qui propose carrément une bande dessinée inspirée du jeu. Même si les dialogues ne vont pas chercher loin (ce ne sont souvent que des onomatopées), l'histoire se lit avec plaisir. Bref, allez donc à l'adresse suivante** http://www.pcgamer.com/dankandscud/pages/page01.html **ou jetez un œil sur notre CD-ROM qui vous réserve quelques surprises.** ■

Le câble
À la vitesse de l'éclair ?

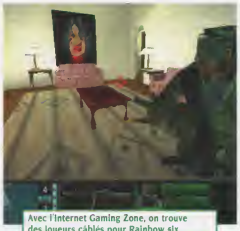
Ah ! Le câble ! Longtemps attendu comme le Messie par les internautes et les joueurs, ce système de connexion au Net est enfin là, c'est une réalité : Alléluia ! Mais avant de le crucifier ou de le vénérer, pourquoi ne l'examinerait-on pas de plus près ?

Age of Empires implique des échanges de données raisonnables. Avec le câble, les parties deviennent totalement impeccables.

Souvenez-vous, depuis des années, on nous promet des vitesses de transfert à faire rêver les *fans* de *Star Trek*, des heures et des heures de « surf » gratuit, les joies du jeu en réseau sans aucun *lag*, des femmes, de l'argent, de l'alcool (euh non, pas de l'alcool)... Ah, les belles promesses. Quelques mois seulement après son lancement, nous avons pu tester le câble et nous apercevoir que – oh, surprise – tout n'était pas aussi rose : on nous aurait menti ? Que nenni, que nenni ! Mais il convient de tempérer le bilan.

À fond les ballons

Tout d'abord, la vitesse de transfert annoncée par les opérateurs comme Cybercâble sur leurs brochures est 512 Kb/s : impressionnant se dit-on. Observez bien le « Kb/s » qui signifie « kilo bit per second » et non « kilo octet per second », unité de mesure la plus usuelle (notamment pour Windows). C'est ainsi que l'on se retrouve, stupéfait, à télécharger des fichiers à la vitesse de 40 ou 50 Ko/s (140 ko/s sur une poignée de sites français) ! Et c'est normal ! Car pour convertir les « kilo bit » en « kilo octet », il faut diviser par 8. De 512, on tombe donc à 64 ! Observez d'ailleurs la ruse déployée par les p'tits gars chargés de la communication et de la pub, qui parviennent à rendre leurs chiffres plus sensationnels qu'ils ne sont, sans même les trafiquer ! C'est un peu comme si on mesurait les performances des trains en mètres par heure. Ainsi, la S.N.C.F. pourrait nous annoncer une vitesse de 300 000 m/h pour le T.G.V., ce qui marque largement plus qu'un misérable 300 km/h ! Mais pour en revenir au câble (si vous suivez toujours), la vitesse de transfert chez les abonnés à Cybercâble que nous avons rencontrés plafonne à 40 ou 50 Ko/s : on n'est pas trop loin des 64 annoncés (après conversion) ! Une constatation qui fera souffrir tous les possesseurs de modems 33 600 bds qui téléchargent à 3 ou 4 Ko/s. Quant aux



Avec l'Internet Gaming Zone, on trouve des joueurs câblés pour Rainbow six.

On déplorait quelques *warpings* avec un modem : avec le câble, Motocross Madness donne tout son potentiel multijoueur.

On accède à la page Web de Cybercâble très rapidement, même avec une connexion au rabais.

C'est simple, à Half-Life, les *pings* en dessous de 100 (câble ou ligne A.S.D.L.) donnent l'impression de jouer en solo !

Les cablo-opérateurs

	• Câble Wannadoo •	• Cybercâble •	• Netcâble •
Villes	Angers, Rouen, Marseille...	Paris, Besançon Metz, Cannes...	Meudon
Abonnement (sans la télé, avec modem)	230 F	209 F	195 F
Débit maximum	64 Ko/s	64 à 250 Ko/s (hum hum)	80 Ko/s
Émission	150 Mo/mois	125 Mo/mois	Illimitée

abonnés à Numéris, ils ont encore de beaux jours devant eux, surtout si France Télécom finit par appliquer une tarification au forfait, comme pas mal de gens le demandent. Justement, pour le câble, à ce niveau-là, tout va bien : la connexion 24h/24 a du bon puisque la ligne téléphonique est toujours libre et qu'on n'est plus obligé de compter les heures de connexion. En plus, on peut lancer un téléchargement lorsqu'on est absent ou quand on part se coucher ou se brosser les dents. Pratique...

Jeu on-line

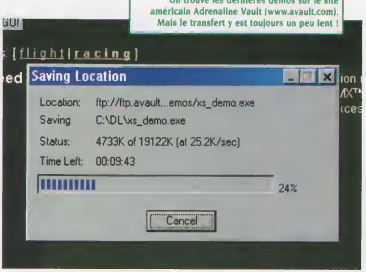
Pour ne pas saturer leurs serveurs (motif officiel, mais peut-être en existe-t-il un autre...), les cablo-opérateurs limitent le nombre d'octets que l'on peut envoyer (e-*mail*, fichiers). Généralement, les abonnés disposent de 125 mégas par mois : cela semble suffisant pour le *mail* mais il faut savoir que les jeux envoient aussi des données lors des parties (1 meg par heure environ pour Everquest, de 5 à 10 pour Quake II : les 125 Mo sont vite atteints). Et lorsqu'on sait que les opérateurs facturent 3 francs le méga supplémentaire, on se dit que la facture risque d'être salée pour un joueur passionné. Enfin, le dernier point de litige concerne le *lag* pour le jeu *on-line*. De manière générale, on n'en est toujours pas à l'abri. C'est même pire puisque les choses se compliquent : au niveau des mondes permanents (Everquest, Ultima), c'est bien mieux et on peut enfin jouer dans de bonnes conditions. Au niveau des jeux *on-line* traditionnels, cela dépend souvent de l'hôte. S'il possède un modem, il y a de grandes chances pour que le joueur équipé du câble souffre de *lag*, s'il y en a (tout le monde sait que l'on peut jouer tranquillement avec un simple modem). Si en revanche, c'est un autre « câblé » qui a lancé la partie, la connexion sera fluide même s'il se trouve aux États-Unis. Il faut donc choisir ses adversaires soigneusement : les sites de jeux comme l'Internet Gaming Zone disposent de salles réservées aux « câblés » qui peuvent ainsi s'y retrouver dans la joie et la bonne humeur. Globalement, le câble n'est pas vraiment la révolution annoncée mais la connexion illimitée qu'il propose (plus gros avantage que le taux de transfert) en fait une réelle aubaine, comparée à notre connexion R.T.C. antédiluvienne qui engraisse depuis trop longtemps le nabab français de la télécommunication. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Quake II entraine de gros transferts de données : les 125 Mo d'envoi seront vite atteints par les « hard core gamers ».

Les *fans* de Ultima sont ceux qui profiteront le plus du câble : c'est enfin fluide !

On trouve les dernières démos sur le site américain Adrenaline Vault (www.avault.com). Mais le transfert y est toujours un peu lent !



Le retour du Faucon

F-16 Aggressor

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Virgin Interactive / Sortie : février

Le ciel vous fait rêver et vous oubliez, dans les nuages, tous les soucis du moôôôô-onde ? Tant mieux, car Virgin Interactive va vous permettre, dans un bruit de tonnerre, d'aller chercher la lumière. À deux pas du soleil, bien entendu.

Allez savoir pourquoi après le F-22 et le F-15, on dirait que le nouvel avion à la mode soit le F-16. Plus de 20 ans après sa mise en service, la star de chez General Dynamics a su évoluer au fil des améliorations techniques, notamment en ce qui concerne tous les systèmes électroniques gérant l'avionique, la détection et la défense passive. Pas étonnant que les développeurs redécouvrent cette plate-forme de combat très versatile et lui consacre moult simulateurs. Dans les faits, après F-16/Mig 29 de Novalogic, Virgin Interactive pourrait griller la politesse à Microprose et son très attendu Falcon 4.0, en lançant avant eux leur F-16-Aggressor. En plus, ce *soft* à bénéficié d'une réalisation particulièrement soignée, tant en ce qui concerne le comportement du *jet* que pour l'environnement dans lequel il évolue. Je sais, ils disent tous ça. N'empêche qu'on murmure que l'armée américaine aurait demandé à Virgin de retirer de F-16-Aggressor certaines caractéristiques de l'avion encore classées top secret.

Combats de chiens

Mais fi de ces vantardises dignes d'un *debriefing* de la patrouille de France un 14 Juillet. F-16 Aggressor vous fait voir du pays, enfin..., surtout un : l'Afrique. C'est en effet sur ce continent qu'il vous faudra démontrer vos talents de pilote dans des missions d'escorte, de défense air-air et d'attaque au sol. Quand on connaît la maniabilité du relativement court F-16 et la sensibilité du moteur de vol mis au point par Virgin (le fait de rentrer le train fait bondir l'avion), on peut s'attendre à quelques suées lors de *dogfights* acharnés. Plus les programmateurs progressent, moins l'intelligence des ennemis paraît artificielle. F-16 Aggressor n'échappera pas à cette règle, qu'il s'agisse d'avions pilotés par des as largement plus doués que vous, d'hélicoptères très retors planqués au ras du sol ou de tanks dûment équipés en missiles sol-air. Il peut passer en postcombustion, votre *joystick* ?

Xavier Hanart

UNIKA et AMD, vraiment 2 grosses bêtes...

Thème GAME

- Processeur AMD K6®-2/350 avec technologie 3DNow!™
- 32 Mo de SDRAM à 100 Mhz (Ext. 384 Mo)
- 512 Ko de cache PipeLine Burst
- CD-ROM 36X E-IDE
- Disque dur E-IDE 4,3 Go Ultra DMA
- Carte vidéo **AGP STB Banshee™ 16 Mo**
- Carte son 16 bits Full Duplex
- Haut-parleurs actifs
- Ecran 15" SVGA
- Souris et clavier
- Windows 98 pré-installé, CD d'apprentissage «Démarrer avec Windows 98» et MS Works
- Jeux : Plane Crazy, Speed Boat et **Microsoft Precision Cart Racing**
- Manette de jeu **Microsoft GamePad**

6990 F TTC

Thème COMMUNICATION

- Processeur **AMD K6®-2/350** avec technologie 3DNow!™
- 32 Mo de SDRAM à 100 Mhz (Ext. 384 Mo)
- 512 Ko de cache PipeLine Burst
- CD-ROM 36X E-IDE
- Disque dur E-IDE 4,3 Go Ultra DMA
- Carte vidéo **AGP 4 Mo**
- Carte son 16 bits Full Duplex
- Haut-parleurs actifs
- **Modem** 56000 bps V90
- **Caméra d'acquisition** pour la visioconférence et les images
- Ecran 15" SVGA
- Souris et clavier
- Windows 98 pré-installé, CD d'apprentissage «Démarrer avec Windows 98» et MS Works
- Logiciel de dictée vocale **Dragon Dictate Point & Speak** avec casque et micro
- Jeux : Plane Crazy et Speed Boat
- **CD-ROM «Internet Facile par Thierry Lhermitte»**
- **3 mois d'abonnement gratuit à Internet par Infonie**

Processeur AMD-K6-2
Elu produit de l'année
par le magazine
PC Expert

L'AMD-K6®-2 est le premier processeur qui offre la technologie innovatrice 3DNow!™. Il confère à votre PC un niveau de performance et de réalisme encore jamais atteint.

AMD K6 2 PROCESSOR 3DNOW!™

UNIKA

Micro-ordinateurs

Informations UNIKA :

Numéro Azur* 0 801 688 688

www.unika.com

*Coût d'une communication locale

COUP DE GUEULE

Dites les mecs, vous avez un problème existentiel ? Vous avez besoin de vous rassurer dans votre condition humaine ? Chers amis, je vous annonce la bonne nouvelle : il n'y a pas plus nul que moi à Quake III Arena ! Et vas y que je voudrais leur pourrir la vie à Starcraft... Au risque de vous décevoir, sachez que nous avons la chance d'habiter dans les locaux où sortent et ne pouvons donc décemment pas nous éclater pendant des mois sur un seul et unique soft. Aussi, le plus clair de notre temps est consacré à regarder nos boîtiers et nous voir lisser sur nos pads. Vous devriez m'entendre comprendre, vous qui n'êtes pas encore au point le nec plus ultra en quake-like, en jeux français ! Nous ne pouvons donc jamais (ou rarement) rivaliser avec vous qui passez de longues heures à dézinguer du Zerg à tour de bras. Alors, à tous ceux qui rêvent jour et nuit de nous affronter, fixez votre centre d'intérêt sur les nantis, vos nuits n'en seront que meilleures. ●

Cedric Gasperini

LE MANS, C'EST CHIANT

Infogrames **nous prépare pour avril,** Le Mans, **le jeu de la licence officielle des 24 Heures du Mans. Le parcours du célèbre circuit a été reproduit jusqu'au moindre détail et ce ne sont pas moins de quatre autres circuits (waouh !) qui ont été approuvés par l'Automobile Club de l'Ouest (sic !) et inclus dans le jeu. Les voitures, qui ont également fait l'objet d'un soin particulier, bénéficient des données techniques des constructeurs. Je ne sais pas si le jeu sera bien mais en tout cas, sur papier, ça s'annonce comme chiant !** ■

Une belle cheminée

Vous en avez assez de faire la décoration de votre appartement avec des produits dérivés de Lara Croft ? Remarquez, je vous comprends. Les posters et les statuettes passent encore mais une Seat Ibiza en plein salon, ça fait un peu désordre ! Ceci dit, Sierra vous a entendu et vous vient en aide en commercialisant des « action figures », des figurines colorées tirées de deux jeux **Blizzard**. *Pour* **Starcraft**, *vous trouverez le Terran, le Zerg et le Protoss. Pour* **Warcraft**, *vous découvrirez un humain et un Orc. Ces « jouets » seront disponibles au mois de mars mais leur prix de commercialisation n'a pas encore été fixé. Mauvaise surprise en perspective ? J'espère pas, j'en ai besoin pour décorer ma cheminée !* ■

Aux bonnes adresses

Le maître mot du carnet d'adresses de ce mois-ci est sans conteste Téléchargement. Entre Dune 2000 et K.K.N.D. 2, vous manquerez sûrement de temps pour consulter les autres sites du mois !

• Pour télécharger un *pack* **Dune 2000** comprenant 10 cartes et trois unités par maison :
http://www.westwood.com/games/dune2000/index.html.

• Le site officiel de **Bank Heist**, un *shoot* très hollywoodien, vient de s'ouvrir :
http://www.bankheist.com/.

• Allez, 15 nouvelles missions Solo et Multijoueur pour **K.K.N.D. 2**. Ça ne se refuse pas !
http://www.melbournehouse.com/kknd2/addon_missions.html.

• **Sim City 3000** vient de sortir, son site officiel en a profité pour faire de même.
http://www.simcity.com/.

• Pour l'instant, **Speed Busters** ne bénéficie pas d'un site digne d'être signé Ubi Soft.
http://www.ubisoft.fr/sites/speedbusters/.

• Après l'erreur du mois dernier, voici la bonne adresse pour *relooker* officiellement **Monaco Grand Prix 2** :
http://www.f1racingsim.com/.

Les bébés danseurs

Du 18 au 20 janvier 99, dans le cadre du salon **Imagina**, *s'est déroulé le premier championnat international de «Dancing Baby». Comment ? Vous ne connaissez pas les « Dancing Baby » ! Mais si, ce sont ces bébés virtuels qui dansent sans aucune retenue et qui ont été inventés pour la série* Ally Mac Beal. *Des écoles et des professionnels de l'animation 3D, de l'audiovisuel et du multimédia, des infographistes indépendants et des développeurs de jeux vidéo se sont affrontés sur différents logiciels (3D Studio MAX, Character Studio, Effect, Paint) afin de remporter des prix. En tout cas, voilà un concours bien original !* ■

Simulation réalité !

On peut se demander si des gens de chez **Jane's** ne sont pas très proches du juvénile Bill Clinton, car la synchronisation entre la récente opération Renard du Désert et l'annonce de **Fleet Command** fût des plus réussies. D'ailleurs, la chaîne NBC n'a pas hésité à utiliser le produit pour illustrer en 3D les manœuvres de la flotte américaine ! Il s'agit en effet d'une simulation moderne militaire dans laquelle vous pourrez diriger une flotte d'intervention à travers diverses campagnes issues directement de l'actualité (et avec sa structure ouverte, le produit pourra intégrer un tout nouveau développement !). Exploitant à fond la 3D, le produit intègre un système de cartes et de menus en 2D permettant de gérer, en détail, non seulement les navires mais aussi les sous-marins, les avions d'accompagnement ou les missiles (plus de 150 appareils et 16 nations présentes). Tout se déroule en temps réel et cela promet des parties Multijoueur explosives, puisque vous pourrez jouer en mode Coopératif ou prendre chacun le contrôle d'une flotte ! ■

Les initiales Bioware

Si le succès de M.D.K., développé par **Shiny**, *fut mitigé,* **M.D.K. 2** *pourrait bien connaître un meilleur sort avec derrière lui l'équipe de Bioware (à l'origine du fabuleux Baldur's Gate). L'histoire de ce deuxième opus manque pourtant d'originalité. Mais jugez-en par vous même. À nouveau, la Terre est menacée par des extraterrestres (à croire que notre planète est la seule vache à lait de la galaxie). Kurt devra cette fois explorer la station de son mentor, le Docteur Hawkins, ravagée (la station pas le docteur !) lors d'une collision avec le vaisseau mère ennemi (on cherche encore qui a brûlé la priorité). Le moteur 3D est fait maison pour donner au jeu un aspect vraiment original et quelques fonctions que les autres n'ont pas. M.D.K. 2 n'est pas prévu avant la fin d'année mais souhaitons-lui, d'ores et déjà, d'avoir moins de retard que son grand frère !*■

Désinstallation mythique

Vous savez que c'est un véritable bonheur que d'être responsable des News. On tombe parfois sur des petites perles comme celles-ci. **Myth 2 : Soulblighter** *(en test ce mois-ci) a été retiré de la vente après seulement quelques jours de mise en rayon aux États-Unis. En effet, les développeurs se sont aperçus d'un petit problème avec le programme de désinstallation. Ainsi, les joueurs qui avaient installé le jeu dans un autre répertoire que celui « par défaut » et qui l'ont ensuite désinstallé ont pu assister en* direct live *au formatage de leur disque dur ! Ne rigolez pas, le problème est aussi valable pour la démo. Alors si vous l'avez téléchargée et que vous lisez* Gen4 *pendant sa désinstallation, courez ! DERNIÈRE MINUTE : La nouvelle démo sur laquelle nous avons mis la main n'a plus ce problème.* ■

SOLDATS D'INFORTUNE

Soldiers of Fortunes, développé par Raven Software, est un jeu d'action en 3D qui reprend le principe de produits tels que SpecOps ou Delta Force. Le jeu utilise la licence du magazine du même nom que vous ne connaissez certainement pas. C'est normal ! Seul Julio notre secrétaire de rédaction, anciennement mercenaire, connaît ce magazine dans lequel il trouvait du travail. Soldiers of Fortunes va donc vous permettre de diriger des Julios dans de nombreuses missions d'infiltration, de destruction ou de protection. Vous en avez de la chance ! ■

Garder ces captures d'écran pour nous aurait vraiment été égoïste tant vous êtes nombreux à attendre le prochain titre de LucasArts. Adoptant une vue à la Tomb Raider et mettant en scène le célèbre docteur Henry Jones, ce jeu d'aventure devrait vraiment nous faire voir du pays !

INDIANA JONES

ET LA MACHINE INFERNALE

Éditeur : LucasArts / Date de sortie : mars

Internet ? Wanadoo tout simplement

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

Les engagements Wanadoo vous simplifient Internet :

- **Des abonnements adaptés à vos besoins et le coût des communications au tarif local**
  - **95F TTC*/mois** = Wanadoo illimité
  - **45F TTC*/mois** = Wanadoo 3 heures
  - (*hors coût des communications téléphoniques locales)
- **Une page d'accueil conviviale et des rubriques en français pour simplifier vos recherches sur Internet**
  - Rubriques sport, voyage, culture...
- **Une assistance téléphonique pour répondre à toutes vos questions**
  - Du lundi au samedi de 9h00 à 21h00
- **10 Mo d'espace pour créer vous-même votre site sur le Web**
- **5 adresses électroniques personnalisées par abonnement**
  - 5 personnes envoient et reçoivent indépendamment leurs messages

GRATUIT*

1 mois
d'abonnement illimité
POUR DÉCOUVRIR INTERNET

** Offre d'abonnement Internet avec accès gratuit en connexion illimitée le 1er mois, hors coût des communications téléphoniques locales. Offre non cumulable.*

CONNECTEZ-VOUS À WANADOO AVEC LE CÉDÉROM JOINT À CE NUMÉRO

Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants :

Origine : 623258
Clé d'accès : 2J7UAAEDS

Demandez votre kit Wanadoo :

PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 105 105

• 3615 Wanadoo (0,85 F TTC/minute) • www.wanadoo.fr
• Grandes surfaces, magasins spécialisés et Agences France Télécom

France Telecom

FRANCE TELECOM INTERACTIVE RCS Nanterre B 403 000 867

Warzone 2100

La guerre des chenilles

Juste au moment où l'on s'apprêtait à désespérer pour de bon des jeux de stratégie en temps réel, Eidos semble décidé à nous faire changer d'avis avec Warzone 2100, qui s'annonce aussi beau qu'intelligent. Alors, prêt pour une guerre mondiale de plus ?

C'est sûr, Warzone 2100 ne sera pas un jeu de stratégie de plus destiné à amasser la poussière sur les rayonnages des vendeurs. Eidos, sans doute échaudé par l'échec de Conquest Earth, n'a pas voulu faire les choses à moitié. Certes, le scénario ne brille pas par son originalité. À la suite d'une Troisième Guerre mondiale déclenchée par une erreur informatique, les rares survivants ont dû s'enterrer pendant 30 ans. Une fois l'hiver nucléaire calmé, ces derniers croient naïvement pouvoir reprendre possession de leur bonne vieille Terre. Illusion vite dissipée ! Pendant l'absence des humains, de mystérieux pillards ont entrepris de mettre la planète en coupe réglée. Votre mission sera donc de les chasser hors du Globe, non mais ! Entièrement en 3D, Warzone 2100 s'avère bluffant dès le premier coup d'œil, chose rare pour les testeurs blasés que nous sommes. À peine la partie entamée, on est impressionné par la fluidité de l'animation : aucun ralentissement, tant en 3Dfx qu'en Direct3D. Les reliefs semblent avoir été exploités au mieux pour placer le joueur dans des situations stratégiques délicates !

I.A. qui décoiffe !

Ceux dont la vue est faible apprécieront en outre le puissant mode Zoom. La deuxième bonne surprise vient de l'I.A. de vos unités comme celle de l'ennemi. Non seulement les véhicules ne se perdent pas à tout bout de champ mais le monde de Warzone, s'il est un tantinet radioactif, ne paraît pas connaître les embouteillages. Dès qu'une nouvelle unité apparaît, les autres se poussent poliment pour lui faire de la place. L'ennemi, lui, ne gâche pas ses ressources en vous attaquant bêtement mais a l'air aussi doué en attaque qu'en défense. L'aspect recherche technologique n'a pas été oublié et vous devrez dessiner vous-même les nouveaux véhicules après chaque découverte. Enfin, la possibilité vous sera donnée de garder vos unités d'une mission à l'autre. Avec tout ça, qui hésitera encore à rempiler ? ■

Rémy Goavec

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Eidos / Sortie : mars

SIM CITY 3000
Et si on rasait tout pour faire un jardin ?
Créez la ville de vos rêves.
www.simcity.com
ELECTRONIC ARTS™
Europe2
PC CD
SIM CITY

BRÈVES

• **Jean-Marie Brahmi**, notre sympathique lecteur, est de retour pour nous faire remarquer que la note du test et celle du tableau de la rédaction de Thief : La Guilde des voleurs (*Gen4* n° 118) différaient. Eh bien, il avait raison ! L'essentiel est que la note finale est de 4 étoiles.

• En vous connectant sur le site **http://www.henri-maire.com/**, vous découvrirez le prestige des vins du Jura. On reçoit vraiment n'importe quoi comme communiqué de presse !

• Vous vous souvenez certainement de **Thierry Falcoz**, un ancien de *Gen4* ? Eh bien, après nous avoir narguë pendant plusieurs jours, il est parti au ski et s'est cassé la clavicule au bout de la troisième bosse (et du premier jour). Sacré Thierry ! Je sais, vous n'en avez rien à foutre, mais nous ça nous fait bien marrer.

• Voici la liste des produits les plus vendus pour l'année 1998 aux États-Unis. **Starcraft** rafle la première place mais les deuxième, septième, douzième et dix-septième places sont occupées par des jeux de chasse et de pêche… ●

On vous avait prévenus !

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test, vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites… Non ?

Fallout 2
La palme du mois revient incontestablement à Fallout 2. Entre les plantages, les quêtes impossibles à résoudre, les objets-clés impossibles à ramasser, il est très difficile (voire impossible) de finir le jeu. Heureusement, un *patch* est prévu… 20, 50 ou 75 Mo ? Les paris sont ouverts !

King Quest : Le Masque d'éternité
Cet énième volet ne restera pas dans les annales. La gestion des objets 3D est toujours aussi lamentable, les décors toujours aussi dépouillés et le jeu toujours aussi lent !

Viper Racing
Toujours quelques plantages en Multijoueur par connexion IPX mais un mode 800 x 600, fluide, a été implémenté…

En bref…
Rogue Squadron, plus de retour sous Windows • Arcanes, encore de très rares *bugs* graphiques • Warhammer 40000 Chaos' Gate, ni problèmes sonores, ni plantages, ni connexions Internet indésirables • Actua Soccer 3, toujours aussi moche et lent • Heretic II, rares *bugs* graphiques… ■

Mauvaise Alien

Il y en a pour qui se transformer en Alien *ou en* Predator *constitue un but dans la vie. Eh bien ils vont être servis !* **Fox Interactive** *s'apprête à sortir* **Alien vs Predator**, *où l'on pourra incarner les deux fameuses créatures, ainsi qu'un* marine. *Il s'agit d'un* quake-like *plutôt original et violent, où l'on dispose d'aptitudes particulières : le Predator peut par exemple devenir invisible, quant à l'Alien, il est aussi rapide que l'éclair ! On imagine évidemment facilement les avantages du* marine *: pas de cervelle et de bonnes grosses armes. Il conviendra bien sûr de prendre garde au sang acide des Aliens, prompts à tout ronger, surtout la chair humaine ! Le carnage est prévu pour avril 99, seulement si vous êtes sages.* ■

Le coquin-like

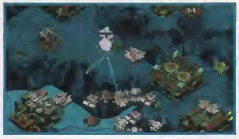
L'an dernier, nous avons découvert Lula, un jeu d'aventure sexy qui avait suscité quelques poussées de sève tardives chez nos rédacteurs vieillissants (maintenant à la retraite d'ailleurs !). Voici donc des nouvelles de la belle, ou plutôt d'un de ses admirateurs, parti à sa recherche sur la planète Pleasure 6 dans **Wet Attack**. *Voyage vers le futur cette fois, puisque vous incarnez Bug, un jeune aventurier dans un jeu mêlant plusieurs genres. Vous vivrez des combats spatiaux (a priori en vue 3D assez basique) mais vous devrez également gagner de l'argent et donc faire du commerce (vue en 3D isométrique). Et s'il le faut, vous payerez en nature certains services. Si le produit est aussi rigolo que le premier, voilà qui pourrait bien initier un nouveau genre : le* « coquin-like » ! ■

TANKMAGEDDON

Une nouvelle démo du jeu Killer Tank **(de la société russe** Electrotech**) nous a permis d'apprécier son moteur 3D (Virtual Terra) prenant en compte un certain nombre de lois de la physique. Ainsi, outre l'inertie et la lourdeur du tank lorsqu'il aborde une pente ou divers terrains, il sera possible d'intervenir sur les éléments du décor ou d'écraser les piétons. Le fait de diriger indépendamment la tourelle et le tank surprend au début mais tout cela pourrait aboutir à un *shoot* bien sympathique.** ■

Inondations en règle

On pensait que le genre stratégie temps réel avait mis main basse sur tous les terrains possibles et imaginables... C'était une erreur ! Après la Terre et l'espace, voilà qu'il s'attaque au monde sous-marin avec **Submarine Titans**. *À la tête d'une des trois civilisations en conflit, vous disposerez de 70 unités et structures pour parvenir à vos fins. Les terrains en 3D vous permettront de vous cacher derrière ou sous certains objets, principe qui vous offrira de nouvelles possibilités en matière de stratégie. Parmi les particularités du jeu, notons les vues multiples, les cinq niveaux de relief, l'I.A. avancée, les trois niveaux de difficulté, et j'en passe. Espérons maintenant que le jeu ne nous fera pas sombrer..., dans le sommeil !* ■



hello (again)

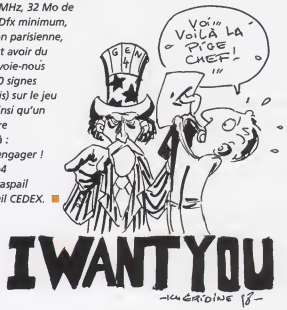
Le PC menacé ?

Alors qu'il y a encore six mois personne n'aurait misé un euro sur l'avenir de Apple, la firme de San José vient à nouveau de prouver son génie avec le succès mondial de l'iMac. Steve Jobs a ainsi pu annoncer, pour le 5e trimestre consécutif, des bénéfices pour Apple après plusieurs années de pertes catastrophiques ! Basé sur un processeur Power PC G3 cadencé à 266 MHz (32 Mo de RAM, 512 Ko de cache 2e niveau, 2 *bus* USB 12 Mbps...), le iMac intègre tout : écran 15 pouces, carte ATI Rage Pro 2D/3D 6 Mo, lecteur CD 24x, disque dur 6 Go, modem 56 Ko, hauts-parleurs, micro... Bref, on peut vraiment parler de machine *plug & play* avec derrière elle, le système Mac OS 8.5, mais aussi *Internet Explorer 4.0* (suite à la collaboration avec Microsoft). On le branche, cela marche tout de suite et on peut l'avoir de plusieurs couleurs pour moins de 10 000 F ! En plus, divers développeurs commencent à travailler pour cette machine, ceux de Quake III Arena en premier ! ■

Je veux m'engager !

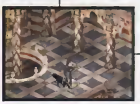
Rejoins la Légion !
Tu aimes les voyages, tu aimes planter des tentes dans le désert, tu aimes la discipline, tu aimes les chèvres, tu aimes les marches forcées, alors tu nous intéresses. La Légion Pigiste, fleuron de la littérature française, recrute des hommes et des femmes. Surtout des femmes. Et nues. Pour t'engager dans notre splendide Légion Pigiste, tu dois être majeur, posséder un Pentium II-233 MHz, 32 Mo de RAM et carte 3Dfx minimum, habiter la région parisienne, parler anglais et avoir du temps libre. Envoie-nous un test de 2 000 signes (espaces compris) sur le jeu de ton choix, ainsi qu'un C.V. et une lettre de motivation à :

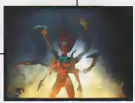
Je veux m'engager !
Gen4
5-7 rue raspail
93108 Montreuil CEDEX. ■



REJOUE ENCORE UNE FOIS

GT Interactive **fait encore plus fort que ses concurrents dans le domaine des jeux à petit prix. Pour l'achat d'un titre dans sa gamme Replay (environ 130 F), un autre jeu vous sera offert. Les couples gagnants sont : L'odyssée d'Abe et Le Trésor des Toltèques, Carmageddon et Death Rally, Ultimate Doom et Final Doom, Imperium Galactica et Deadlock, Mortal Kombat 3 et Arcade Greatest Hits, Pro Pinball Timeshock et Puzzle Bubble, Flying Corps et Heretic. On souhaite une longue vie à ses heureux mariés !** ■





Les choses commencent à se préciser autour de Diablo II. Fini les sombres donjons, seuls terrains de divertissement : villes et campagnes seront aussi au rendez-vous. Vous pourrez également embaucher des mercenaires et surtout, dans une même profession, chaque joueur pourra s'orienter vers des spécialisations différentes !

DIABLO II

Éditeur : Sierra / Blizzard / Date de sortie : automne

400 doses de MHz, 1 dose de 3D fx², 17 pouces d'écran. Chez Conforama, le jeu c'est du sérieux.

Processeur AMD K6-2 à 400 MHz Carte Vidéo Banshee 3D fx Voodoo² : animation graphique plus fluide et plus rapide pour un effet hyper réaliste.

ALPHAMEDIA AMD K6-2 400
Processeur AMD K6-2 à 400 MHz.
Bus 100 MHz. 1 MO de Mémoire Cache.
Mémoire 64 Mo SDRAM 100 Mhz.
Disque dur 4,3 Go UDMA.
Carte Vidéo Banshee 16 Mo AGP avec chipset 3D fx Voodoo².
Son 16 bits intégré.
CD ROM 32X. Enceintes amplifiées.

Le PC + écran 17"
6990 F
ou 4 fois 1747,50 F*

Ecran 17 pouces. 2 ports USB.
Garantie 1 an par enlèvement à domicile.
Code : 73695.

LOGICIELS FOURNIS :
Windows 98. MS Works 4.5.
(logiciel intégré incluant : Traitement de texte, tableur, base de données et logiciel de dessin).

Prix emporté
Valable jusqu'au 22.02.99
*PAYEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS
25% à la commande,
le reste en 3 mensualités égales sans intérêt.
Après acceptation du dossier par Facet.

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO (1,29 F la min.)
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15 (2,23 F la min.)

Resident Evil 2

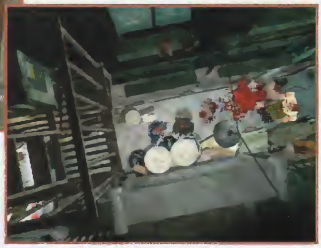
Romero sans Juliette

Format : CD-ROM PC / Éditeur : CapCom – Virgin / Sortie : février

Georges Romero, H.-P. Lovecraft et Chantal Goya sont en bateau. Chantal Goya tombe à l'eau et se fait bouffer par des piranhas. Kesski reste, mis à part des poissons morts d'empoisonnement et une robe rose bonbon flottant à la surface ? Bon, l'arrivée imminente d'un Resident Evil 2 ne devrait surprendre personne car dans ce titre il y a « resident » qui tend à démontrer la pugnacité du mal dont il est question juste après. Quant au « 2 », chiffre énigmatique qui déboule en fin de course comme une ponctuation runique, il y a deux hypothèses. Soit c'est pour vous aider à classer vos CD, soit c'est pour vous signifier que vous trouverez dans la boîte deux galettes vous permettant d'interpréter indépendamment les deux héros, Léon ou Claire. C.Q.F.D. Alors j'en vois déjà me tenir des théories fumantes sur le succès commercial du premier *opus* qui aurait motivé cette « séquelle » inévitable, ceci, cela… Je me gausse. Il s'agit en fait de mettre le monde au courant des événements qui ont suivi l'intervention des forces spéciales dans le manoir des environs de Racoon.

Car, à l'issue de ce coup de main, le Mal s'est établi carrément dans toute la ville, transformant ses habitants en zombies avides de chair. Grâce à Capcom, on va enfin pouvoir appréhender l'horreur qu'ont vécu les quelques survivants en baladant l'un des héros dans les rues et les bâtiments de cette bourgade. Tout cela aura l'aspect d'un reportage sur le vif grâce à la fameuse caméra volante gérant la 3Dfx, qui suit Léon ou Claire dans leurs déplacements. Et du chemin, ils vont en faire car, non contents de les obliger à dégager leur chemin à grandes rafales de sulfateuse, il leur faudra également accomplir de petites missions annexes afin de s'approcher petit à petit des racines mêmes du Mal pourrissant Racoon. De la jugeote et des nerfs d'acier seront donc nécessaires. Enfin, une fois convaincu, vous pourrez aller répandre la bonne parole sur le Net ou rencontrer d'autres acquis à la cause. Le monde doit savoir. ■

Xavier Hanart



L'odeur du sang plombait l'air. Frêle dans sa soutane sale, le vieil homme leva les yeux vers les deux soldats et dit dans un souffle : « Quand les morts reviennent sur Terre, il faut arrêter de tuer ou la guerre est perdue d'avance. » Ouais, c'est ça…

LA PROCHAINE FOIS
QUE VOUS BLOQUEREZ,

OU QUAND VOUS
VOUDREZ TRICHER GRAVE GRAVE,

RAPPELEZ-VOUS QUE NOUS AVONS

52160

ÉCRANS D'ASTUCES ET DE SOLUTIONS

Des dizaines et des dizaines et, euh, des dizaines de nouvelles astuces chaque semaine

Banque consultée plus de huit millions de fois depuis sa création

L'équivalent d'un magazine de 4000 pages (soit pas mal de papier, d'arbres et d'Indiens préservés)

quand tout est foutu

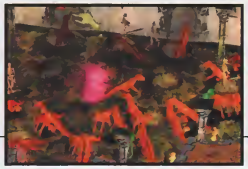
3615 ASTU

et quand rien ne va plus

3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge Interactive

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

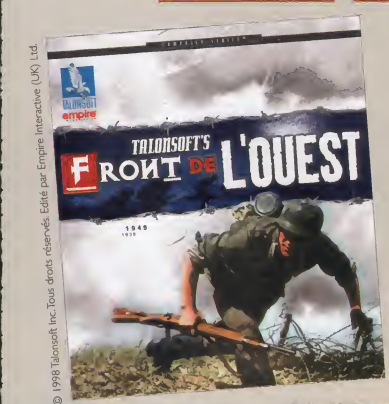


Quel plaisir de bouffer de l'aventurier goguenard aux petits oignons ! Seul jeu à vous proposer de jouer les méchants en gérant un donjon et ses habitants, Dungeon Keeper 2 sera doté d'un véritable scénario se déroulant dans une vingtaine de donjons. En plus, un mode Multijoueur sur Internet et de nombreuses extensions à télécharger sont prévus !

DUNGEON KEEPER 2

Éditeur : Electronic Arts / Bullfrog / Date de sortie : mai

CHANGEREZ-VOUS LE COURS DE LA GUERRE ?



"De la bataille de France en 40 à la poussée finale des Alliés au-delà du Rhin en 45, rien n'a été oublié... de quoi ravir les amateurs de *wargame* tactique."

GEN 4 hit ****

- ★ Plus de 50 scénarios et des campagnes dynamiques sur le Front de l'Ouest.
- ★ Terrains d'affrontements variés : désert nord-africain, bocage normand...
- ★ Editeur de scénarios et de cartes très complets.
- ★ Mode multijoueur : jusqu'à 16 joueurs, en réseau ou sur Internet.

Egalement disponible

© 1998 Talonsoft Inc. Tous droits réservés. Edité par Empire Interactive (UK) Ltd.

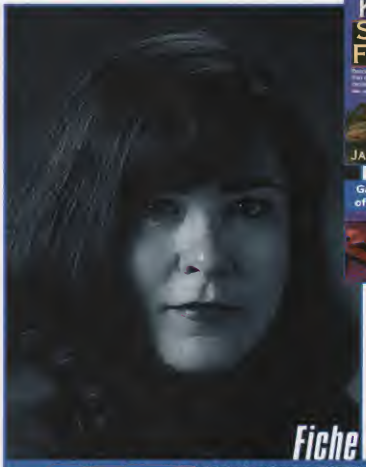
CD-Rom PC Windows®

Portrait
Jane Jensen

Elle n'est peut-être pas aussi connue que d'autres superstars du milieu, mais avec simplement quelques titres à son actif, Jane Jensen a su se faire une réputation plus que solide. Parcours surprenant de..., la nouvelle reine du jeu d'aventure ?

Le jeu d'aventure fût pendant très longtemps la spécialité de Ken et Roberta Williams et de leur société, Sierra, qui créa de nombreuses sagas (King Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry, etc.). Mais ne pouvant assurer seuls la production, les Williams cherchèrent de jeunes talents encore inconnus. Ce fut le cas de Jane Jensen ! Diplômée en informatique, Jane travailla comme programmeur chez Hewlett-Packard pendant plusieurs années. Activité peu épanouissante pour une femme qui rêvait de devenir écrivain ! Ses deux passions (les jeux vidéo et la littérature) la conduisent donc chez Sierra sur le développement de scénarios et de solutions de jeux pour Police Quest 3, Ecoquest, Manhunter, King Quest 4. De fil en aiguille, elle se retrouva à aider Roberta Williams pour créer et rédiger King Quest 6. Finalement, Sierra lui donna réellement sa chance en 1993 et elle écrivit ce qui devint Gabriel Knight, Sins of The Fathers, un jeu policier/fantastique dont le scénario fût immédiatement comparé à certaines œuvres littéraires des meilleurs écrivains fantastiques. D'ailleurs, quelques années plus tard, Jane connut la consécration avec la publication de son scénario en roman. Après la malédiction vaudou, ce fût le thème des loups-garous qu'elle choisit pour Gabriel Knight 2 : The Beast Within, qui se déroulait en Allemagne (pays où elle vécut pendant plus d'un an). Enfin, pour le troisième épisode (sortie prévue cet été), c'est la ville de Rennes-le-Château (en France) et la mystérieuse intrigue du trésor de l'abbé Saunières qui ont conquis son cœur. Jane n'a d'ailleurs pas hésité à venir dans le Languedoc en 1997 pour s'inspirer de l'ambiance et de la culture locale. Afin d'expliquer ses goûts pour l'histoire, la mythologie et les religions, il faut savoir que son père était théologiste et ministre de l'Église de Dieu aux États-Unis. Espérons maintenant que Jane ne quittera pas le monde du jeu vidéo pour se consacrer uniquement à la littérature et à son projet du nom de Millennium... ■

Didier Latil



King Quest 6 (1992)

Gabriel Knight, Sins of The Fathers (1993)

Gabriel Knight 2, The Beast Within (1996)

Gabriel Knight Le Livre (1997)

Gabriel Knight 3, Blood of The Sacred... (été 99)

Fiche d'identité

Nom : Jensen / **Prénom :** Jane / **Date de naissance :** 1963 / **Nationalité :** américaine / **Situation de famille :** mariée / **Projet actuel :** Gabriel Knight 3 / **Auteurs préférés :** Stephen King, Ann Rice / **Jeux préférés :** Curse of Monkey Island, Sanitarium / **Production préférée :** Gabriel Knight 3.

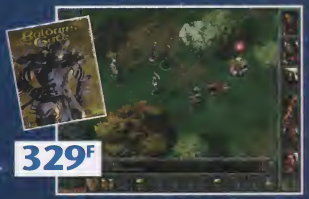
Avec Conforama, téléportez-vous sur la planète jeux.

COMBAT FLIGHT SIM

La nouvelle référence en combat aérien! Retrouvez-vous dans le cockpit des avions de la seconde guerre mondiale. **50 F remboursés** (voir conditions en magasin). **Simulateur combats aériens**. Code 71851

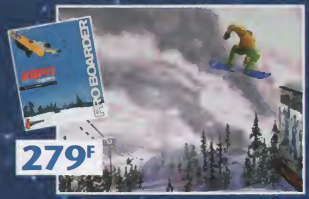
SIM CITY 3000

Relevez le défi et devenez le maire idéal. Grâce au simulateur sophistiqué de SimCity 3000, construisez, dirigez et faites évoluer la ville dont vous avez toujours rêvé tout en gérant les désirs des citoyens et les conseils de vos collaborateurs. **Gestion / stratégie**. Code 71829.



BALDUR'S GATE

Plongez dans le monde de Advanced Dungeons & Dragons. Jeu de rôle où vous combinez temps réel et tour par tour, le tout en SVGA sur 5 CD. Avec héroïsme et détermination libérez ce monde médiéval fantastique. **Jeu de rôle**. Code 71984.



XGAMES PRO BOARDER

Le seul jeu qui vous permet d'incarner ou d'affronter les plus grands snowboarders du monde. Un environnement entièrement en 3D et plus de 2000 figures pour vous éclater; le tout sur une bande son mortelle. **Glisse / Extrême**. Code 73838.

WINGMAN EXTREME DIGITAL

WingMan Logitech

- Joystick équipé d'un manche épousant la forme de la main.
- Boutons et gâchette renforcés, commande des gaz.
- Logiciel permettant de personnaliser les boutons pour les jeux sous Windows. Code 54068

SIDEWINDER GAMEPAD

Microsoft

- Idéal pour tous les types de jeux (combats, sports, simulation ou arcade).
- Permet de brancher jusqu'à 4 Gamepad pour des parties à plusieurs joueurs.
- 8 boutons de tir programmables, pad 8 directions et 2 gâchettes. Code 51383

Prix valables jusqu'au 28.02.99

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO (1,29 F/min)
Serveur Vocal : 08 36 68 05 15 (1,21 F/min)

hors-sujet

BANDE DESSINÉE

Ch'tits n'enfants

Si les deux premiers tomes pouvaient passer pour une introduction plutôt musclée à la série, ce troisième *Kookaburra* décolle vraiment et prend un tournant à la fois inattendu et passionnant. La prophétie d'une nouvelle ère, régie par cinq enfants surdoués, devient réalité et chacun veut sa part du gâteau. Au milieu, le lieutenant Preko tente de raisonner ce beau monde à grands coups de mandales et de lasers dans la tronche. Crisse jongle majestueusement avec ses personnages et, mine de rien, nous pond une future référence de la BD S.F.
Kookaburra (T.3) – Crisse
Éditions Soleil – 79 F.

EXTENSION DEADLANDS

Machines infernales

Ceux qui jouent à *Deadlands* s'en sont aperçus : le Far West qui sert de décor est sacrément alternatif ! On y trouve des bestioles qui n'ont rien d'humain mais aussi des savants fous. Ce supplément plonge justement dans leur délire en détaillant la construction de machines infernales et en rassemblant la somme de leurs travaux dans un catalogue. Maboule et ludique.
Smith et Robbards – Multisim – 129 F.

BD SF

Une étoile est née

Prenez un ramassis de repris de justice et collez-les dans une ambiance *2001, Odyssée de l'espace*, vous obtiendrez *Universal War One*. Si les décors intérieurs sont trop dépouillés, les représentations de l'espace sont en parfaite adéquation avec le dessin précis et minutieux de Bajram. Un album superbe qui mérite amplement que l'on y jette un coup d'œil.
Universal War One – Bajram – Éditions Soleil – 79 F.

BANDE DESSINÉE

Ta sœur à poil à la montagne

Nue comme un ver mais complètement innocente, Pyrénée est une enfant qui vit dans les montagnes. Éduquée par un ours, un renard et un aigle, avec qui elle dialogue, elle s'éveille à la vie, à sa cruauté, à ses petits bonheurs.
Cette historiette charmante et fraîche aux couleurs pastel est une bouffée d'air frais !
Pyrénée – Loisel et Sternis – Vents d'Ouest – 79 F.

Bleu sang

Durant la construction de la cathédrale de Chartres (en 1134), des incendies fréquents dérangent les travaux. Et s'ils étaient criminels ? Et s'ils dissimulaient les feux de la passion ? Viviane Moore nous emmène dans une enquête médiévale chaude ! Le chevalier Galeran de Lesneven, toujours à l'affût de mystères, doit démasquer un assassin cruel et insaisissable. Si l'intrigue est banale, les tableaux médiévaux sont eux, très réussis.
Viviane Moore – Labyrinthes – 38 F.

La Malerune

Après le cycle du Secret de Ji, Pierre Grimbert revient avec une nouvelle série. Une pléthore de personnages, un monde régi par l'équilibre précaire de deux runes, des dieux capricieux, une lutte raciale, des sorciers... On peut dire que tous les thèmes majeurs du fantasy sont réunis : le résultat est d'ailleurs plutôt réussi et l'intrigue, impossible à résumer car incroyablement touffue. On s'y perdrait presque.
Pierre Grimbert Mnémos – 49 F.

Pug, l'apprenti

JEU DE PLATEAU

À vos armes ? Prêts ?... Shootez !

La seconde édition de Warzone — un jeu d'affrontement tactique entre figurines — nous donne l'occasion de jouer de longues batailles entre *space marines* déchaînés. L'énorme boîte de jeu contient un matériel conséquent comprenant trois manuels et pas moins de 80 figurines ! Stratégique, violent et détaillé, ce monstre ludique s'avère dangereusement prenant, grâce à des règles bien pensées et à une gestion pointue des unités. Bababam !
Warzone – Jeux Descartes env. 350 F.

BÉDÉ

Bananes éléctriques

Ah Margerin ! Les déboires de Lucien, ses combines minables, ses trafics de pétrolettes ! L'univers de ce dessinateur incontournable nous est très familier. Justement, cet album compile tous ses « à-cotés » : faire-part, illustrations parues dans la presse, menus, couvertures de disques, le tout commenté par les soins du dessinateur. C'est bien vu et dans l'ensemble, plutôt marrant.
Margerin – Les Humanoïdes Associés – 79 F.

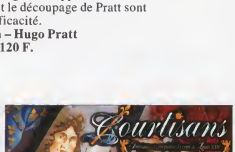
BANDE DESSINÉE

La pomme de Pratt

À l'ombre du Maltais, Hugo Pratt a développé toute une partie de son œuvre sur des souvenirs « autobiographiques ». Cet album fait partie de cette période « mystico-militaire » où les hommes sont confrontés à des problèmes théologiques qui les dépassent. Malgré une apparence dépouillée, le trait et le découpage de Pratt sont d'une incroyable efficacité.
À l'ouest de l'Éden – Hugo Pratt
Vertige Graphic – 120 F.

JEU DE PLATEAU

Ridicule



Comme son nom l'indique, ce jeu de société plein d'humour offre aux joueurs la possibilité de devenir courtisans à la cour du Roy. But du jeu : devenir riche et évincer les rivaux (en l'occurrence ses amis) afin d'être le chouchou (ou la chouchoute) de Louis. Pour y parvenir, des cartes d'action, des négociations, des coups bas et des intrigues permettent de pimenter sacrément des parties longues mais riches en éclats de rire. Pour opportunistes rusés uniquement !
Courtisans – Tilsitt – Prix : N.C.

Raymond E. Feist a beau être très connu, on a beau attendre impatiemment le jeu Return to Krondor adapté de son univers par Sierra, Pug, l'apprenti, *souffre de nombreuses lacunes. Style hésitant, longueurs, idées sous-exploitées, autant de tares qui desservent une histoire passionnante. Pug a beau découvrir l'amour, la magie, les elfes, les gobelins, les nains et tout un monde merveilleux, le lecteur peine…*
Raymond E. Feist
Éditions Florent Massot/Reine Noire – 75 F.

Invasion

Robin Cook a encore eu une bonne idée pour son 532e roman : la propagation d'un virus immonde qui tue les plus faibles, et épargne les plus résistants pour les soumettre à un inquiétant pouvoir supérieur. Comme d'habitude, le rythme du roman est maintenu et le thème, très noir. Entre anticipation et polar, Invasion *nous invente une fin de millénaire complètement déprimante. Heureusement que l'histoire est bien orchestrée !*
Robin Cook
Albin Michel – 130 F.

Noël sur Ganymède

Vous trouverez dans ce recueil de nouvelles du grand, que dis-je, de l'immense Isaac Asimov, une sélection de ses premiers écrits. Comme à l'accoutumée, une petite préface fait office d'introduction pour chaque nouvelle, ce qui permet d'en savoir plus sur la condition de jeune écrivain de S.F. dans les années 40. Cet ouvrage est passionnant, et on en ressort avec un souvenir inoubliable de Noël sur Ganymède, sans y avoir jamais mis les pieds !
I. Asimov – Denoël – 40 F.

7 CD-ROM pour

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

Club Européen du MULTIMEDIA

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une **réduction** supplémentaire de jusqu'à **-10 %** sur un second CD-ROM. -10% -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, que en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à **- 50 %.** -50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

8 Le Club en direct...

- **PAR MINITEL** 3615 CCD
- **PAR TÉLÉPHONE** 0-836-670-503
- **ET SUR INTERNET** http://www.cdclub.com

Club sur Internet

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

3800 titres disponibles sur

01 Cézanne La Nouvelle Regard Vers Franc PC	02 Cine Movies 95 N°1 Vers Franc PC	03 Cine Movies 95 N°2 Vers Franc PC	04 Les Instruments de Musique Vers Franc PC	05 L'Ell Français Vers Franc PC	06 Radio FM Vers Franc PC
07 La Boîte au Bleu Diamant Vers Franc PC	08 La Collection des Dinosaures Vers Franc Mac et PC	09 Alain Ducasse Vers Franc PC	10 Alain Ducasse Vers Franc PC	11 Alone in the Dark 3 Vers Franc PC	12 Aventuriers du Temps en 3D Vers Franc PC
13 Casper Course Vers Franc PC	14 Centurion Blood Vers Franc PC	15 Earth Siege 2 Vers Franc PC	16 Empire de la Terre Vers Franc PC	17 F1 Explorer Vers Franc PC	18 Game Empire Vers Anglais
19 Jeux de mots Vers Franc PC	20 Jeux Puzzle Vers Franc PC	21 The Koshan Conspiracy Vers Franc PC	22 The Perfect Universe Vers Franc PC	23 The Reap Vers Franc PC	24 Time Zone, secret des templiers Vers Franc PC
25 World Football 96 Vers Franc PC	26 X-Men Vers Franc PC	27 Cyber Factory 1 Vers Franc PC	28 Cyber Factory 2 Vers Franc PC	29 Desert Oil Road Vers Franc Mac et PC	30 Dictionnaire des prénoms Vers Franc Mac et PC
31 Dinotic Future Vers Franc PC	32 Etiquettes a Vers Franc PC	33 Mentor Vers Franc PC	34 Mystères du Monde Vers Franc PC	35 New York Vers Franc Mac et PC	36 Paris de Paris et Lyon Vers Franc PC
37 Réalisez vos invitations Vers Franc PC	38 Répertoire téléphonique Vers Franc PC	39 Vers Balcon Nous Toute l'année Vers Franc PC	40 1000 Effets Sonores Vers Franc Mac et PC	41 2000 Poèmes de Corneille Vers Franc Mac et PC	42 2400 Photos Vers Franc Mac et PC
43 250 Clips musicaux Vers Franc PC	44 Fontes Vers Franc PC	45 Clipart Vers Franc PC	46 Images 3D Vers Franc PC	47 Kit Internet Vers Franc PC	48 Multimedia Organizer Vers Franc Mac et PC
49 PaintBrush ClipArt 15000 Vers Franc PC	50 Textures et Poudre Vers Franc PC	51 Bubble Vers Franc PC	52 L'Aventure Vers Franc PC	53 La Révolution des Animaux Vers Franc Mac et PC	54 Les Insectes et autres petites bêtes Vers Franc PC
55 Wyrd's Terra Vers Franc PC	56 Odyssée de l'Espace Vers Franc PC				

moins de 100 F !
Catalogue
POUR 99 F 90 TTC
+ frais d'envoi
OFFRE EXCEPTIONNELLE
CHOISISSEZ 5 CD-ROM
+ un 6ème CD GRATUIT
+ un 7ème CD GRATUIT
Ce jeu va vous transporter dans les pyramides d'Egypte, à une époque où les Dieux ont décidé de se venger du genre humain. Vous allez devoir parcourir 24 niveaux afin de retrouver le corps et le trésor de Ramsès dérobés par des forces démoniaques. 8 armes différentes, 12 types d'ennemis pour ce Doom-like conçu avec le même moteur que Duke Nukem 3D.
Le Jeu PC Exhumed
Demos Jeux et Trucs et Astuces
+ 3e Cadeau
si vous répondez sous huit jours
Offre valable jusqu'au 30/06/99
3800 titres disponibles sur catalogue
Art & Musique
Education
Eveil
Jeux
Loisirs
Professionnel
Science & Nature
Charme
BON D'ESSAI
1 Le CD-ROM Demos Jeux et Trucs et Astuces
2 Le Jeu EXHUMED
3 Une superbe MONTRE CHRONO
A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA BP 72, 59963 Croix Cedex
GEN4 1
Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon règlement de 139,80 F
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM
Je règle par :
Thèque*
Mandat-Lettre*
CB N°
Avec ma Carte "4 Étoiles" N°
(MAJUSCULES SVP)
M.
Mme
Mlle.
Nom
Prénom
Né(e) le
Tél
Adresse
Code Postal
Ville
Signature obligatoire

Wingman Gamepad et Interceptor

À l'instar de la plupart des périphériques, les manettes ont considérablement évolué en peu de temps et certaines marques se sont distinguées par la qualité de leurs produits. C'est le cas de Logitech, qui renouvelle sa gamme Wingman avec un nouveau joystick et un nouveau gamepad.

Toujours au mieux de sa forme, Logitech qui nous a déjà séduits auparavant avec sa gamme Wingman, semble vouloir confirmer ici son savoir-faire avec des produits plus matures et surtout de plus en plus ergonomiques.
En fait le Wingman Interceptor est une amélioration de l'ancien Interceptor. Son manche à balai est beaucoup plus conséquent et donne une certaine sensation de puissance lorsqu'on le prend dans la main. Sa course est ample et progressive et ses boutons sont relativement bien accessibles, vu la taille imposante du manche. Son aspect a bien sûr été revisité et revu a la hausse, tant au niveau du *design* qu'au niveau de la taille. Son socle, plutôt lourd, permet une très bonne adhérence et une stabilité indispensables autant dans les simulateurs de vol que dans les jeux d'action. Il se comporte d'ailleurs d'une manière irréprochable dans Combat Flight Simulator ou sa maniabilité fait des merveilles. Dommage toutefois que son manche ne soit pas à rotation. Il est bien sûr équipé d'une molette des gaz, bien placée, mais dont la course aurait pu être un peu plus allongée.
Enfin, pour finir sur les nouveautés, le manche est équipé de trois chapeaux chinois, ce qui peut paraître un peu excessif mais pourra toutefois se révéler fort pratique dans certains simulateurs de vol gourmands en commandes. De plus, un commutateur a été placé sous la gâchette et pourra servir à faire défiler votre armement, par exemple.
Le Wingman Gamepad, lui, représente une agréable surprise dans le monde des *pads*. Ce qui frappe tout d'abord, lorsqu'on le prend dans ses mains, c'est son ergonomie qui, selon les goûts, dépasse celle du Sidewinder Gamepad de Microsoft. Il se place, en effet, au creux des mains d'une manière parfaite et tous ses boutons sont d'une accessibilité exemplaire.
Cela est dû à sa forme agréable et à ses deux poignées qui permettent une prise en main quasi parfaite. Son pavé directionnel est lui aussi de très bonne facture. Même si au premier abord il semble quelque peu limité dans l'ampleur de ses mouvements. Mais une fois l'habitude prise, il ne pose aucun problème et se révèle très efficace et suffisamment précis pour arriver en tête à tous les championnats de Fifa 99, par exemple.
Pour finir, Logitech ne faisant pas les choses à moitié, le logiciel de programmation des touches pour le *joystick* et le *gamepad* a aussi été amélioré et dispose d'une interface très intuitive et agréable. En bref, on commence à retrouver la précision suisse dans la plupart des produits de Logitech et l'on ne s'en plaindra pas. ■

Philippe Ramelet

Wingman Gamepad

Constructeur : Logitech.
Infos techniques :
pavé directionnel 8 directions,
2 boutons arrière rapides,
9 boutons,
connecteur pour
2 joueurs.
Prix : env. 250 F.

★★★★★

Wingman Interceptor

Constructeur : Logitech.
Infos techniques :
manche à balai,
9 boutons
programmables,
3 chapeaux chinois.
Prix : env. 400 F.

★★★★★

IL DETESTE LE MAUVAIS ESPRIT

Il est le dernier détenteur des Clés, l'ultime descendant des gardiens de la frontière sacrée entre la vie et la mort. Il est l'héritier des sentinelles suprêmes de la frontière appelée "The Gate". Il est le Gardien des Ténèbres.

LE GARDIEN DES TÉNÈBRES

Moine-exorciste solitaire et mystérieux, Ekna a appris toutes les connaissances fondamentales de l'énergie mentale et maîtrise la puissance de la prière. C'est un initié supérieur de "The Gate". Cette organisation ultra-secrète lui confie systématiquement les missions les plus dangereuses, celles touchant au paranormal. Ses pouvoirs de médium lui permettent de démêler les enquêtes les plus sombres, sa magie d'affronter les horreurs les plus puissantes.

- UN JEU D'AVENTURE ET D'ACTION où votre foi sera mise à l'épreuve dans 10 épisodes variés, des plus classiques aux plus insolites : un musée d'art précolombien, un fast-food, un zeppelin ou une distillerie.
- Des notions de gestion et de jeu de rôle pour résoudre chaque mission en finesse ou en force.
- Des ennemis intelligents qui adaptent leurs actions : combattre ou fuir, tendre un piège ou encercler votre héros.
- 28 sorts aux effets spéciaux ultimes, du plus violent (Blast télékinétique) au plus subtil (transe émotionnelle).
- Fluidité, graphisme : une 3D Temps réel à la pointe de la technologie actuelle.

Empire © Cryo Interactive Entertainment

ENTRE LA VIE ET LA MORT, IL VOUS AIDE À CHOISIR.

(scènes de jeu)

CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

3615 CRYO
WWW.cryo-interactive.com

Desktop Theatre 5.1

Rien de plus logique pour le leader de la carte son qu'est Creative Labs que de proposer un système d'enceintes pour accompagner la SB Live. Fort de son expérience en la matière, Creative Labs propose le Desktop Theatre 5.1.

Les cartes son 3D ayant commencé à faire leur nid au sein de nos chers PC, il était bien logique que les constructeurs ne se fassent pas prier pour nous livrer les enceintes qui vont avec. Car pour profiter de petits bijoux tels que la SB Live de Creative Labs ou la MX 300 de Diamond, il est nécessaire de posséder des enceintes dites Surround. C'est-à-dire avec des enceintes positionnées devant et derrière vous. Avec un tel système, la qualité du son et des ambiances sonores dans les jeux est tout simplement fantastique et rend au son toute son importance. Pour ce faire, le Desktop Theatre est tout d'abord composé de 4 paires de satellites frontaux et arrière de 6,5 watts chacun. Accompagnés bien entendu d'un caisson de basses et d'un haut-parleur central d'une puissance de 19 watts. Les 4 satellites, de taille étonnamment petite, s'occupent plutôt bien des aigus et des mediums.
Et malgré la puissance un peu courte du caisson de basses, celui-ci s'en tire plus qu'honorablement. Les basses qui en sortent ne manquent ni de profondeur ni de percussion.
Le haut-parleur central apportant un équilibre fort bienvenu et un apport de puissance appréciable, vu la petite taille des satellites extérieurs. Le son de base est donc généralement bon, toutefois, afin de profiter pleinement du son Surround, quelques efforts seront nécessaires pour le positionnement des satellites.
Car en effet, malgré les indications assez précises du manuel, l'installation de toutes les enceintes n'est pas des plus évidentes. L'endroit où l'on pourra les positionner de manière pratique ne sera pas forcément là où ils fourniront le meilleur son, il faudra trouver le bon compromis.
Reste qu'une fois ces contingences résolues, le résultat est tout simplement époustouflant. Un son en mouvement dans un jeu tel que Half-Life passera réellement de votre gauche à votre droite, et l'ambiance sonore générale n'en sera que plus réaliste. Tous les effets tels que l'occlusion ou la réflexion seront encore mieux rendus. Avec un tel système, on retrouve tout l'intérêt de posséder une carte son 3D. En bref, le Desktop Theatre 5.1 est un ensemble d'enceintes de qualité, avec en prime un décodeur AC3 pour le son en provenance de DVD vidéo. Il est clair que sa restitution sonore n'est pas forcément à la hauteur des systèmes haut de gamme. Mais à ce prix-là, le Desktop Theatre 5.1 jouit d'un rapport qualité/prix incomparable qui en fera le système idéal pour accompagner votre carte son 3D.

Philippe Ramelet

Desktop Theatre 5.1

Constructeur : Creative Labs.
Caractéristiques techniques :
4 satellites 4 x 6,5 watts,
1 enceinte centrale 19 watts,
1 caisson de basses 19 watts,
module amplificateur,
décodeur AC3,
alimentation externe.
Prix : moins de 2 000 F.

★★★★

Saitek

R4 Racing Wheel* Force Feedback

C'est aussi...

X36

Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.

Cyborg 3D Digital Stick*

Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.

PC Dash*

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m

Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.

Distribués par FNAC, VIRGIN et *TOYS"R"US

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 66 96 30. E-mail : transjpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom

Adresse

C.P. Ville

Date de naissance / /

Configuration matériel :

GEN4 119

Diamond Rio PMP300

Le MP3 est devenu en quelque temps le format de fichier audio le plus populaire sur Internet. Afin de « surfer » sur cette vague, Diamond nous propose le Rio PMP300, un petit bijou de technologie.

Depuis son apparition, le MP3, ou plus précisément le MPEG1 Layer 3, est le format de compression audio le plus populaire sur le Net. Cet engouement plus que mérité est dû entre autres à sa flexibilité et à son faible poids, très pratique pour le stockage et le transfert. En effet, il permet de compresser un fichier audio avec un ratio élevé, de 6:1 à 192:1 selon la qualité voulue, tout en conservant une bonne qualité sonore. Le ratio le plus habituellement utilisé est de 12 :1, une minute de son occupant alors 1 Mo. Les avantages de ce format sont multiples et se sont avérés d'un intérêt évident pour les échanges sur Internet (les légaux bien sûr). Car en effet, quoi de plus pratique pour télécharger un morceau de musique que ce format qui allie une taille raisonnable et une très bonne qualité de restitution. Il est de plus possible de convertir un CD audio en MP3. L'opération se déroulant alors en deux étapes, d'une part l'extraction de la piste audio sous forme de fichier WAV sur le disque dur et ensuite sa compression au format MP3.
Avec le Rio PMP300, Diamond semble bien décidé à porter cette petite révolution au-delà de nos PC. Celui-ci est en effet le premier lecteur de MP3 portable. Au premier abord, ce qui frappe chez le Rio, c'est sa taille digne des plus grands exploits de la miniaturisation. D'une taille très réduite (9 x 6 x 1,6 cm), il ne pèse que 110 grammes avec la pile LR6 qui l'accompagne. Son autonomie est d'ailleurs largement au-dessus de la moyenne, avec près de 13 heures de lecture continue avec une pile de bonne qualité. Rien à redire non plus sur l'ergonomie qui est parfaite grâce à un anneau central qui regroupe toutes les fonctions. Le Rio est également muni d'un écran LCD qui affiche toutes les indications nécessaires, sauf le titre du MP3 joué, ce qui est fort dommage.
Les 32 Mo de mémoire Flash qui équipent le Rio se remplissent par simple *drag & drop*. Le transfert s'effectue *via* le port parallèle et est assez rapide, de l'ordre d'une minute pour 10 Mo. Mais le problème réside bel et bien dans ces 32 Mo, dans lesquels nos pauvres albums en MP3 risquent bien de se trouver à l'étroit. Car il n'accueille que 35 minutes de musique, si l'on veut conserver une qualité optimale. Néanmoins il est possible d'étendre la mémoire du Rio *via* des cartes Smart Media de 16 ou 32 Mo, mais celles-ci restent pour l'instant inabordables. Par contre, pour ce qui est de la restitution, la qualité est très bonne même si les réglages sont un peu trop sommaires.
En bref, si le Rio a fait grand bruit à son arrivée, il nous laisse tout de même un peu sur notre faim. Car pour 1 500 F, on aurait aimé avoir un peu plus de capacité de stockage. ■

Philippe Ramelet

Rio PMP 300

Type : lecteur MP3 portable.
Constructeur : Diamond.
Caractéristiques techniques :
32 Mo de mémoire Flash, 9 x 6 x 1,6 centimètres, 110 grammes autonomie annoncée de 12h, connexion sur port parallèle.
Prix : env. 1 500 F.

★★★

INEDIT !

300 freewares

Logiciels complets et gratuits !

Graphisme, Musique, Bureautique, Educatifs, Jeux, Loisirs, Programmation, Internet, Anti-virus, Thèmes, Outils PC, Multimédia...

POUR TOUT FAIRE OU PRESQUE

BUREAUTIQUE :
Nanoware Day Guardian, EDConv Conversion Francs-Euros, Shareware Browser Scrappy 98+ Pro, Ephy Windows Phonebook 95 Datools, Fêtes-mobiles, Calcul d'heures, Annufrance, BabCalc Convert, Super NoteTab Light, Ultimate Text Editor, Super Bloc Notes, WordMage, BevClock, Wacar Font Explorer, FontView Fonts View Liste des polices, Post-it, Note Bone Pense-Bête Dictionnaires (Allemand Danois, Anglais, Espagnol, Italien, Neerlandais, Portugais, Russe et Suedois) Viewer PowerPoint

COMPRESSION
Aladdin Expander Stuffit Expander BipZip, Crypton Quick Cab, FreeZip, Easy Zip 98 PowerZip, Paquet Builder MakeZip, CabPack

DIVERS
Anywhere Antivirus for Windows 95 Bootminder Astrolabe La lune 98 Shadows, Speed Solar Cinema, Réveille matin Chronorek FreeCard, Gestion BDs, Vision Budget Carnet de Notes, Feuilles Notes, /20 Citation, Salaire Temps Réel Bordéliseur Lexicographique Ambiant, CAOSGraph, Calculatrice Scientifique BioRythmes, CATrain, Zip zap!

EDUCATIFS
Modèle, Eurêka! Multiplications en pagaille Mini Grapheur Collège, Labyrinthe des nombres Boost32 DeView BabyDraw BabyWord

GESTION DE FICHIERS
Nettoyeur de disques, Image Size Darkop Disks, Change Type File Compare CopyZip File-Investigator Quick Explorer MackMan, Peek & Poke, KKC Salamander Dlire

GRAPHISME
Capture ScreenRip 32 K/oS WebImageLister Vue It Pro, QV Ultimate Paint, Mandel Machine à Copie Multiple FractalBuilder Icônes, IconMaster Icon Mania, XNView Imager PovRay SnGen, Textures, Pic Viewer The Viewer Pro Photonyx Viewer IrfanView 32

IMPRIMANTE
PrintFile Copier PrintKey SDP Cd-Book,TxtPrint, Screen Print32 DirPrint

INTERNET
BigPage ArenaCam, Horodater Interil HTMLHelp, Les commandes HTML en bref Net Vampire Rtf2Html, Html Direct, Imgindex, Text-to-Web Editeur d'Html, GifHtml HTML Editeur HTMgen32 Txt2URL, WebEdit FTP Explorer WS_FTP LE, LeechFTP, War FTP Client, AutoFTP Checkweb Agenda Internet, About My Cache Conversion HTM/HTML, LinkMan, Cache Manager Agora, Pegasus Mail eMail, Mini Plug VTX Plug, FaxModem Wizard, WinVN NetNews Copernic 98

JEUX
BigBug, South Park Snowball Fight, Cult Extermination, Revenge 3D Jaser Invaders, Le monde plat Objective Tarot, ohe GOTCHA!! Processor Man, Dnasteroids, Esprit, Boom! SonicBall WarpCycle Arkanoid 32 Monopoly MrBoom, Tetris Master Cars & Bru, 3D Rad Yams, Bang, Déminage automatique LotoMax, Loto Flash ! Dragons Tail, Jumping Teon, Sam, Othello, Reversi, Lines95 PC Sol Falling OZ Parcel, Tarocal WinMich32 Quadrus, 3D Cubes

MULTIMEDIA
AniToAvi Wizard StoryBook, EasyMM Media Center CdMax, MidiPlus Clarion Media Player Maplay Polygraphe IV Junior

PROGRAMMATION
Delzip BreakOut Jpeg Library FireWin, Zen, xonnel3D xonnel40 image70 delphiX, LedGroup, Pro VCL Extensions Library TAlignEdit, TLCDLabel Vumeter TVERSION shFileOp shformat WaveControl, THexEditor TWizard, Swag

SCREEN SAVERS
Fiesta Birds Cen3d, Chrono Gif Screensaver Taz, Flowers, Electric, Star Wars 3D Clooney Balloons Galore Nature & Scenery 2 Tweety Spice Girls, Titanic Screen Saver Gates Way to Riches

MUSIQUE
MIDIART Level Wave Flow MP3 Manager 32 MIDI Thruway TaggerMp Antagonist Midi Player G3 Virtuosa, WAV Browser Mini CD player Thinking Music Mini Midi Player SJGPlay Zic Plus, Modivy Midnight Express

SYSTEME
Memory Cleaner for Windows, Arret, IntExploreur Trayer Editeur Hexadecimal OEM Logo Changer Memstat, PropertiesPlus, Active Tâche Minimon, NetRep Super Boot 95 Mablys, Secret, Crypto Codage Cryptage, Scodeur Wincoder 98 SHDate Zbar CleanStart, QuickLauncher DeskMenu MyOwnStartMenu ColourClip, WinDate Disks Size, IcoSauve REGBmp, REGDir REGDes, REGExpl REGOwn, REGPnt, REGUnk, Explorer Bonjour X-Desk, Namesdir More Properties MultiDesk, Virtual DeskTop Ram, Waterfall, Partition Manager Multi Boot, Odiva, Contrôle Extensions, MS-DOS Options Add/Remove Pro Winchose Custom Shop Win Cracked

THEMES
MiThemes, Desktop Themes, ThemeChanger Desktop Changer 5th Element 1 Blade Runner 1 Abyss The Movie theme, Diva, Leeloo Alien 4 Apollo Titanic Movie Theme 5th Element 2 Deep Impact Aliens 97 Blade Runner 2, X Files Se7en

INFOS : 04 91 51 30 20

1 CD-ROM + son livret

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le CD-ROM 300 FREEWARES et son livret explicatif au prix de 35 francs port compris.

Je joins mon règlement à ce bon ou sa copie et j'adresse le tout à :
DP Presse, 159 bd Henri Barnier, Locaux d'Entreprises G.239, 13015 MARSEILLE

Nom : ____________________
Prénom : ____________________
Adresse : ____________________
Code Postal: ________ **Ville :** ____________________

A Trend Helios 3D Banshee

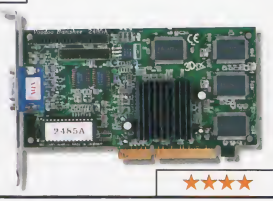
Les marques « no name » envahissent de plus en plus le marché des cartes graphiques. Mais que valent ces cartes au prix plutôt alléchants par rapport aux grandes marques ?

Le monde des cartes graphiques est partagé par deux types de constructeurs. D'un côté ceux qui conçoivent leur propres *chipsets* et de l'autre les constructeurs intégrant des *chipsets* développés par des tiers sur leur carte. La plupart de ces cartes basées sur le même *chipset* ont donc des performances très proches et avec l'amélioration générale et constante des pilotes, les « intégrateurs » ont de plus en plus de mal à faire la différence entre eux. Afin de profiter de cette situation, A Trend propose donc des cartes intégrant des *chipsets* très répandus, comme la Banshee de 3Dfx, à des prix inférieurs à ceux que pratiquent les grandes marques. Et le constructeur n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il commercialisait déjà il y a quelques mois la Helios 3D Voodoo 2 à moins de 1 000 F alors que la concurrence était encore à 1 500 F. C'est aujourd'hui avec la Helios 3D Banshee, basée sur le *chip* 3Dfx Banshee, que A Trend revient sur le marché. Le Banshee est un *chip* basé sur une technologie ancienne mais qui offre de nombreux avantages. Tout d'abord, comme tous les processeurs graphiques *made in* 3Dfx, il est compatible avec la norme propriétaire Glide. Si cette norme est plus ou moins destinée à disparaître d'ici la fin de cette année, elle est encore très présente et de nombreux jeux actuels et même à venir, comme Diablo 2 par exemple, sont optimisés Glide. Lorsqu'un jeu utilise le Glide à la place du Direct 3D, le rendu est généralement plus beau et surtout plus rapide. De plus, contrairement aux cartes graphiques les plus récentes, l'apport d'une Banshee au niveau performances est évident avec un processeur « moyen », comme un Pentium 233 MMX. C'est donc une carte idéale pour une *upgrade*, d'autant qu'elle est aussi disponible au format PCI. Bien sûr ce tableau idyllique n'est pas sans ombres. Il comporte en effet certaines limitations. À savoir que son rendu est uniquement en 65 536 couleurs (16 bits) et qu'il ne gère pas l'AGP. Ces points étant toutefois peu importants pour le moment. En effet peu de jeux utilisent à ce jour des textures assez grosses pour obliger la carte graphique à faire appel à la mémoire vive du PC. Et, mis à part quelques exceptions comme Expandable ou Combat Flight Sim', la plupart des jeux n'utilisent pas le mode 32 bits. La Helios 3D Banshee de A Trend n'est donc qu'une carte à base de Banshee de plus, avec des performances largement comparables à la concurrence comme la Maxi Gamer Phoenix de Guillemot. La seule différence étant que le manuel est (malheureusement) en anglais. Le choix par rapport à une marque n'est à la base pas forcément évident. Tout dépend pour l'instant de son prix (env. 880 F) qui reste très proche de la concurrence. C'est une bonne carte mais seul un prix plus bas que les marques en magasin pourra l'imposer. ■

Philippe Ramelet

Helios 3D Banshee

Type : carte graphique.
Constructeur : A Trend.
Caractéristiques techniques :
chip 3Dfx Banshee,
16 Mo de SGRAM,
RAMDAC 250 MHz,
Format AGP et PCI.
Prix : env. 880 F.



★★★★

Avec la SOUND BLASTER LIVE! vous savez exactement d'où provient le son

Combien de fois avez-vous été surpris par un ennemi qui vous attaquait lâchement par derrière ? Combien de parties perdues, si proche du but ultime, car vous ne saviez pas ce qui se passait dans votre dos ?

Avec la **Sound Blaster Live!™**, tous ces problèmes seront résolus! Tous vos jeux entrent dans la dimension du son 3D, de la technologie Environmental Audio et des effets numériques en temps réel. Vous êtes plongés au cœur du jeu. De plus, la carte d'entrée/sortie numérique et les 256 voix de polyphonie sauront combler les attentes du musicien.

La **Sound Blaster Live! Player™** a été pensée pour le joueur et rien que pour le joueur. Elle reprend les caractéristiques incroyables de la Sound Blaster Live! mais ne possède pas la carte d'entrée/sortie numérique. L'offre logicielle diffère également. Prix : 590 F TTC.

Les haut-parleurs FourPointSurround sont disponibles séparément ou en kits complets avec la Sound Blaster Live! Player.

Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

La gamme Sound Blaster Live! et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès au son 3D et à l'Environmental Audio :

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous penserez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Multiples effets sonores en temps réel.
- Carte son évolutive grâce à son processeur programmable.
- 256 voix de polyphonie et bus PCI.
- Carte E/S numérique et gestion d'un système jusqu'à 8 haut-parleurs (Sound Blaster Live! uniquement).

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

© Copyright 1998 Creative Technology Ltd. Sound Blaster est une marque déposée.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Document non contractuel.

BRÈVES

• Dans la série « Les nouveaux venus », **Shogo** et **Wargasm** débarquent sur Internet Gaming Zone. Ce dernier sera également jouable *via* Heat.net.

• **Gamestorm** offre une version limitée du jeu d'échecs U.S. Chess Federation Chess (inconnu en France) pour une phase de bêta-test. S'il y a des volontaires, ils en cherchent !

• Pour la sortie du film **Ennemi d'État** (Enemy of The State), un site a été ouvert à l'adresse suivante : **http://www. movies.com/eos/.** En plus des informations sur le film, vous pourrez jouer à un jeu *on-line* sympathique dans lequel vous devrez retrouver une personne à l'aide d'outils sophistiqués (satellite, caméra, etc.).

• **Dynamix** est à la recherche de 1 000 serveurs pour son nouveau jeu : **Starsiege Tribes**… N'y pensez même pas, la configuration minimum implique une ligne ISDN !

• Selon **Electronic Arts**, **Ultima Online** remporterait un énorme succès avec plus de 100 000 abonnés mensuels et plus de 20 000 connexions simultanées aux heures de pointe. C'est toujours mieux que d'être sur le périph' ! ●

Cybermonde, c'est français ?

Si vous êtes complètement paumé lorsque vous lisez la rubrique réseau, **le Guide du Cybermonde** *est fait pour vous ! Édité par* **Ellipses** *et vendu au prix approximatif de 120 F, ce guide anglais-français (pages de gauche pour l'anglais, pages de droite pour le français) vous explicitera plus de 1 000 termes ayant rapport avec l'informatique en général mais plus particulièrement avec le réseau. Vous trouverez, par exemple, les définitions de Magic Cookie, Proxy, IRC… Des termes beaucoup plus simples et beaucoup plus professionnels (les étudiants en informatique peuvent s'en servir pour quelques révisions rapides…) y sont également expliqués. Bref, c'est le nirvâna !* ■

En chantier !

L'épidémie des jeux non-finis et *patches* à n'en plus finir vient de toucher gravement Cryo. En effet, après Deo Gratias sorti officiellement mais dont le mode Réseau est encore indisponible après plus d'un mois (rappelons tout de même que ce jeu est – ou était – destiné spécialement pour le *on-line*), Cryo nous refait le coup avec Saga : Rage of The Vikings. Vendu en tant que jeu complet, le mode Réseau s'avère indisponible jusqu'au 31 mars 99. Dès que Noël se pointe, on nous prend pour des truffes… ■

Le Swatch Be@t

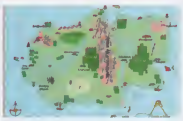
Fini le temps des zones horaires et des frontières géographiques, **Swatch** vient d'inventer le temps Internet. Ce dernier représente un concept global de temps complètement inédit : le **Swatch Beat**. En d'autres termes, Swatch a divisé une journée virtuelle et réelle en 1 000 « beats ». Logique oblige, un Swatch Beat est l'équivalent d'une minute et 26,4 secondes. Cela signifie que midi, dans l'ancien système de mesure de temps, est l'équivalent de @500 Swatch Beats.

De même, Swatch a créé un nouveau méridien à Bienne en Suisse, son quartier général. Depuis le 23 octobre dernier, le BMT est la référence universelle pour le temps Internet. Ainsi, le monde entier est maintenant cadencé par le Swatch Beat et se donner rendez-vous sur le Net est devenu chose facile puisqu'on ne tient plus compte des fuseaux horaires. Pour l'occasion, Swatch sort six modèles de montres différents : la Webmaster, la Netsurfer, la Download, la Net Time, la Site et la Provider. Disponible en quantité très limitée pour l'instant, elles feront leur grand boum dès le mois de mars. @ plus… ■

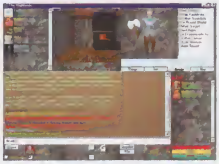
Diablo en RPG

Une bande de fanas des jeux **Blizzard** *vous propose de jouer à un RPG en* script *nommé* **Diablo Plus** *(***http://svr2.netnexus.com/***). Évidemment, celui-ci est entièrement basé sur l'univers de Diablo. Vous y retrouverez donc la ville de Tristam et ses personnages non-joueurs (forgeron, Adria la sorcière, etc.). Votre mission reste la même : libérer la ville des monstres hantant les profondeurs de la cathédrale. À la manière d'un MUD texte, toutes vos actions seront décrites dans votre navigateur Internet. À noter aussi Terran Legacy, un RPG du même type mais basé, cette fois, sur l'univers de Starcraft. En tant que Terran, vous aurez à lutter contre la menace Zerg tout en tentant de faire évoluer le grade de votre personnage.* ■

En quête de héros



Les RPG graphiques on-line devenant à la mode, il n'est pas étonnant de voir débarquer un jeu tel que **The Highlands** *(***http://highlands.ripp.dk***). On en sait encore très peu à son sujet car les créateurs le «surprotègent» et qu'il arrive tout juste en bêta. Ce soft, qui utilise une vue subjective pour représenter votre avatar, semble toutefois s'orienter vers Everquest. Votre objectif sera de monter des groupes d'aventuriers afin de sauver, comme toujours, la veuve et l'orphelin.*



Bien que la période Bêta1 contient déjà son lot de testeurs, vous pouvez toujours vous inscrire afin de faire partie de la seconde vague et être ainsi parmi les premiers à essayer le jeu et… à le «débugger». Motivé ? ■

L'après-Ultima Online !

Après les *quake-like*, voici venir les *UO-like* ! The **4th Coming**, jeu médiéval fantastique en 3D isométrique, propose toutefois une représentation des personnages à l'écran beaucoup plus imposante que Ultima Online (avouez que le dragon est somptueux !). La gestion et l'évolution de votre caractère sont aussi différentes, The 4th Coming se voulant plus orienté jeu de rôle que son aîné. Comme toujours, vous devrez faire la chasse aux points d'expérience pour monter de niveau. Pour le moment, très peu de monstres sont implémentés et quelques défauts subsistent. Notons également un détail très énervant : la façon de se déplacer (on marche sur la pointe des pieds !). À part ça, afin de remédier au phénomène *Player-Killer*, The 4th Coming a choisi la solution Everquest. C'est-à-dire que vous aurez la possibilité de tuer des humains que lorsque vous aurez atteint un niveau d'expérience suffisant. Alors si vous voulez expérimenter de nouvelles sensations, la bêta de ce jeu vous est ouverte (**www.the4thcoming.com**). ■

Un jeu pas woireux

Les habitués du site de jeu Gamestorm ont décidément de la chance ! Ils peuvent effectivement jouer à Warcraft II gratuitement sans même avoir besoin de posséder le jeu puisqu'il est inclus dans le *kit* de connexion téléchargeable. Même si Warcraft II date d'il y a trois ans, sachez que ce noble ancêtre de la stratégie temps réel a toujours ses *fans* et que Gamestorm compte bien les rassembler. Rendez-vous sur http://www.gamestorm.com avec grunts, footmen et sorciers ! ■

Simplifiez-vous le Quake

Pour tous les quake-likers, un nouveau programme (encore en bêta) vient de faire son apparition sur le Net. Son nom : **Hydra-SB**. *Il s'agit d'une interface graphique qui vous permettra de gérer votre univers de quaker. À partir d'une télécommande que vous placerez n'importe où sur votre bureau Windows, vous pourrez lancer vos parties, changer les infos de votre personnage, afficher les serveurs, visionner vos skins… Les concepteurs prévoient même de vous permettre de faire vos propres menus et boutons. Hydra-SB marche avec les quake-like les plus en vogue (Sin, Half-Life…) alors si vous voulez télécharger les 5,4 Mo et dépenser 20 $ (après période d'essai), rendez-vous à l'adresse suivante :* **www.madmzone.com/hydra_sb** *!* ■

Menace intergalactique

Kozaar

Format : CD-ROM PC / Editeur : / Sortie : printemps

Entré en phase de bêta-test il y a peu, ce jeu de conquête galactique devrait charmer plus d'un *fan* de stratégie. Dans un monde en mouvement perpétuel, diplomatie, exploration, colonisation et surtout coopération seront bientôt au rendez-vous...

Venu tout droit du Canada, Kozaar vient d'entamer une phase de bêta-test dans laquelle certains joueurs peuvent à présent participer. Kozaar est un univers « persistant » sans en être un. Euh..., je m'explique. À la différence de Ultima Online, qui est un vrai monde « persistant » (C.Q.F.D. : qui ne s'arrête jamais que vous soyez là ou non), vous aurez ici des parties « prolongées ». C'est-à-dire que vous jouerez dans ce genre d'univers le temps d'une partie, celle-ci pouvant durer de quelques jours à plusieurs mois. L'autre innovation se situe au niveau du déroulement du jeu : bien que Kozaar fonctionne au tour par tour, vous effectuerez toutes vos actions en temps réel !

Vous n'êtes pas seul

Une fois que vous aurez épuisé vos segments (points d'action), peu importe que vous jouiez ou non : vous ne pourrez plus agir. Heureusement, Kozaar est avant tout un jeu d'équipe. Ce qui signifie que vous devrez faire des alliances si vous voulez profiter de soutien en cas de coup dur. Il vous sera toutefois possible d'évoluer seul mais votre temps de survie s'avérera alors limité (à moins que vous ne fassiez preuve de génie stratégique !). Une fois vos coéquipiers choisis, votre budget ainsi que vos recherches technologiques seront mis en commun. Ne négligez surtout pas ce facteur car, pour vous donner un exemple, plus votre niveau technologique « Propulsion » sera haut, moins vous userez de segments pour vos déplacements. D'autre part, vous devrez coloniser des planètes, exploiter leurs ressources et construire des industries afin d'obtenir les fonds nécessaires à la construction de vaisseaux qui vous serviront à conquérir la galaxie. Prévu pour le printemps 99, attendez-vous à un test sous peu. D'ici-là, allez donc faire un tour à l'adresse suivante : **www.kozaar.com/fra/**. ■

Loïc Claveau

www.alphacentauri.com

EXPLORER

un monde nouveau et offrir à l'humanité un avenir meilleur

CONSTRUIRE

un autre style de vie et façonner l'avenir de l'humanité

DECOUVRIR

une planète encore inconnue pour accueillir les générations futures

CONQUERIR

les factions ennemies qui menacent l'existence de la race humaine

SID MEIER'S
ALPHA
CENTAURI™

PC CD

FIRAXIS

ELECTRONIC ARTS™

Des ratés à l'allumage...

Mankind

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Mankind était attendu. Trop peut-être. Hélas, la montagne a accouché d'un petit souriceau prématuré dont la venue au monde ne semble enchanter personne, pas même ses parents. Mankind, c'est loin de la science-fiction...

Afin que tout se passe sous les meilleurs auspices, nous vous recommandons de prendre le présent article pour ce qu'il est : un bêta-test. Inutile de grimper au plafond et de pousser des hauts cris, ce n'est pas parce que Mankind est disponible dans le commerce qu'on peut considérer qu'il est terminé. Tout ce qui suit découle de l'utilisation d'une version finale neuve en boîte, testée dans des conditions normales. D'ailleurs, histoire de cracher notre bile une bonne fois pour toutes, disons carrément que certaines personnes chez Cryo ont dû confondre : « Lançons un jeu exclusivement *on-line* qui pourra évoluer au fil des mois » avec « Vite, sortons Mankind maintenant que tout le monde l'attend, de préférence avant Noël. En plus, pour les *bugs* qui restent, les accros qui vont se mettre à y jouer feront un bon *pool* de testeurs à moindres frais ». Reconnaissons que les fonctions de Mankind telles que les déplacements, la gestion de l'accélération 3D, les zooms, l'utilisation des différents types de cartes et les canaux de *chat* entre les joueurs semblent fonctionner correctement. Mais c'est l'arbre qui cache la forêt.

Gardons la foi

Un simple exemple : les *bugs* graphiques lors d'attaques d'unités terrestres sont incroyables. Les tanks disparaissent dans les volumes des montagnes ; au moment de l'explosion de leur objectif, le *sprite* représentant la gerbe de flammes reste à l'écran même quand on se déplace dans le décor... Y a du boulot. Le principe de gestion de ressource et de recherche, la base même du jeu, n'était toujours pas activé fin décembre (le jeu est sorti début décembre). Alors l'avantage, c'est qu'on a directement accès à toutes les unités qui seront disponibles dans le jeu. L'inconvénient, c'est que sans gestion d'aucune sorte, il n'y a pas de jeu, Mankind n'existe pas. Mais ne vous méprenez pas, derrière ce qui passera forcément pour du révisionnisme quand vous lirez ces lignes, il y a une déception dont l'intensité est égale à la fébrilité de l'attente qui est maintenant la nôtre. C'est qu'on l'attend de pied ferme, ce jeu. Eh oui, on ne se refait pas...

À noter que pour se faire pardonner, les accounts ne seront pris en compte qu'à partir du 1er janvier. Espérons que Mankind sera un vrai jeu *on-line* d'ici là. ■

Xavier Hanart

Version : CD-ROM PC | Éditeur : Cryo | Sortie : Disponible

Bigben INTERACTIVE

ACT·LABS

VOLANT FORCE RS ACT.LABS

RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE

Maitrisez l' art du pilotage.

I-FORCE

1 CARTOUCHE FOURNIE.

La nouvelle technologie RS ENGINE Retour de force I-FORCE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PC ,Playstation, et Nintendo 64.

***Boutons HYPER programmables.**

***Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.**

***Prise de volant rembourrée.**

***Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.**

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

***Modes de commande analogique et numérique.**

PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE !!!

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

Ultracorps

RACE EN DANGER

Disponible sur la Microsoft Gaming Zone, Ultracorps apaisera vos envies de destruction. Votre mission est claire : conquérir l'univers connu en annihilant vos ennemis. Seule l'expansion vous permettra de survivre. La règle est simple : tuer ou être tué...

Depuis quelques mois, la Microsoft Gaming Zone propose, en plus des traditionnels *quake-like* et *warcraft-like*, une série de jeux dédiés tout spécialement au *on-line*. Le prix de l'abonnement est d'environ 60 F par mois pour une utilisation sans restriction. Spécialement *on-line* signifie que ces jeux ne proposent aucune partie Solo et que vous devrez être connecté à Internet afin de pouvoir y jouer. Ce type de *soft* est, à la manière de Archmage (testé le mois dernier), un programme en *script* qui s'exécute exclusivement dans votre navigateur Internet. Par conséquent, il n'est pas question ici de vous en mettre plein la vue avec de la 3D partout mais plutôt de vous scotcher à votre ordinateur avec un principe intéressant. Et je dois avouer que cela marche plutôt bien, voire de mieux en mieux, vu le nombre de gens qui commencent à s'y intéresser. Après un *download* du programme faisant environ 34 Kb, vous êtes fin prêt à jouer. Trois serveurs vous seront ouverts, chacun ayant sa particularité. Le premier serveur vous permettra de jouer un tour par jour, le second, deux tours par jour et le troisième concerne exclusivement les parties dites « uniques ». Ces dernières sont organisées spécialement par les GM (Game Master) car elles ont des objectifs et une configuration bien spécifiques (c'est le cas des tournois, par exemple).

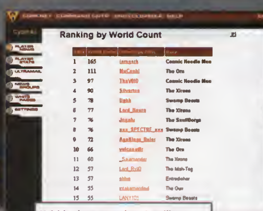
Une race parmi les 14 disponibles. Chacune dispose de conditions de départ et d'un historique.

Cycle et Tick

Chacun des serveurs peut accueillir plus de 1 000 joueurs pour chaque partie. Le déroulement du jeu est assez simple. Une partie se décompose en deux phases s'effectuant sur une journée réelle : la première est appelée « Cycle » — elle vous permet de donner vos ordres, d'organiser vos troupes, de lancer vos déplacements, de produire des nouvelles unités et de

Le Command Center. Vous y verrez tout ce qui concerne votre armée et vos planètes. Surveillez vos frontières !

Une des nombreuses unités du jeu. Attention, celles-ci varient en fonction des races...



Voici le classement des 40 meilleurs joueurs de la partie, effectué en fonction du nombre de planètes acquises.

Format CD-ROM PC
Sortie disponible
Prix abonnement env. 60 F/mois
Genre stratégie
Config. mini. P75, 8 Mo, accès Internet, IE 3.02 ou plus, Netscape 4.x
Config. recom. P100, 16 Mo, accès Internet, IE 3.02 ou plus, Netscape 4.x
Langage usuel anglais
Nombre de joueurs 1 000
Support connexion : TCP/IP
Connexion min.
Ping : 350 ms
Perte de paquet : 0 %
Connexion recom.
Ping : 250 ms
Perte de paquet : 0%
URL
http://www.zone.com/asp/script/

L'avis de Loïc

★ *Ayant l'avantage de fonctionner sur des bécanes modestes (vous aurez quand même besoin d'une connexion à Internet !), Ultracorps vous apportera autant de sensations que n'importe quel jeu d'action. Bien que ne bénéficiant pas d'une réalisation technique inoubliable, il propose un gameplay en béton et une richesse impressionnante. Le seul conseil à donner est d'essayer. Vous pouvez très bien vous découvrir une passion pour ce genre de jeu. De plus, vous avez deux semaines gratuites pour vous faire une idée… Pourquoi se priver ?*

Une flotte prête à partir à la conquête des planètes vierges attenantes à ma planète d'origine.

Le choix vous est donné de créer votre propre alliance, d'en joindre une ou de jouer en Solo…

nouvelles technologies — et dure 23 heures. La seconde se nomme « Tick » et elle correspond à la 24e heure. Pendant cette phase, plus rien ne vous sera accessible car c'est à ce moment que le jeu exécute les ordres de chacun, résolvant des conflits par la destruction d'un (ou plusieurs) protagoniste(s). Autant dire qu'une fois entré dans le jeu, c'est le stress de la 24e heure qui vous attend ! Mais rassurez-vous, rien de ce qui se passe durant cette heure n'est aléatoire. Si vos forces sont plus nombreuses et mieux équipées, vous gagnez… C'est mathématique ! Le mot-clé est Maîtrise. Car avant de maîtriser votre expansion et votre production, vous devrez maîtriser votre race.

Humain ou alien ?

Votre choix est difficile puisque 14 races vous sont proposées. Chacune possède ses particularités incluant les conditions de départ (le nombre d'unités avec lesquelles vous commencez), le type d'unités et les technologies que vous aurez à votre disposition. Un petit conseil, prenez le temps de lire l'historique de chaque race avant de vous décider. Ceci fait, vous vous rendrez au Com-Net qui s'avère être votre quartier général. Depuis ce point, vous aurez accès à tous les menus et pourrez lire les *news* qui vous renseigneront sur les dernières *updates* (nouvelles technologies, dernier événement important dans la galaxie, etc.). Vous disposerez également d'un *e-mail* (UltraMail), spécialement dédié à Ultracorps, afin de communiquer avec vos alliés et les autres joueurs participant à la même partie. Ensuite, le Command Center vous affichera la carte de la galaxie, votre armada, vos productions… C'est d'ici que vous vous lancerez à la conquête de l'univers, déployant vos flottes et orchestrant votre expansion. Le *gameplay* est sans faute et le jeu d'une richesse éliminante. Le petit défaut à souligner est la réactualisation des pages qui s'avère parfois agaçante car lente. Hormis ce point, Ultracorps mérite bien le coup d'œil !

Loïc Claveau

Des écrans de ce genre viendront pallier le manque d'animation du jeu. C'est toujours mieux que rien !

Si vous gagnez un tournoi, le MCZ vous interviewera… À vous la gloire, les femmes et les voitures de sport !

Trois serveurs pour trois modes de jeu différents : un tour par jour, deux tours par jour et un mode indépendant.

Ultracorps

Graphisme	★
Son	★
Animation	★
Durée de vie	★★★★

Les plus

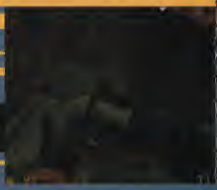
- Tourne sur P75
- *Gameplay* riche
- Durée de vie

Les moins

- Affichage des pages
- Réalisation simple
- Monde cruel

Half-Life

A WONDERFUL HALF-LIFE



Fatigué de buter du *marine*, d'éparpiller de l'*alien*, de sauver des savants ? Alors direction le Net ! On s'y trucide dans la bonne humeur, on s'y salue à grand renfort de 44 Magnum et on y meurt en explosions très colorées ! Une ambiance détendue en somme !

Depuis Quake II (et Jedi Knight), aucun *doom-like* n'était parvenu à provoquer un engouement *on-line*. Il est vrai qu'entre les *patches*, les nouveaux niveaux, et surtout les différents modes de jeu, Quake II a multiplié les initiatives. Les *fans* furent ravis et aujourd'hui encore, un grand nombre d'entre eux sont fidèles au *hit* de ID Software. Mais peut-être plus pour très longtemps ! En plus de se vendre comme des petits pains, Half-Life bénéficie d'un mode Multijoueur assez bien réalisé.

Tout d'abord, pour trouver des parties sur le Net, pas besoin d'avoir recours à un utilitaire (comme Game Spy qui gère aussi Half-Life) : le menu Multijoueur rassemble toutes les parties en cours. Tout ceci est plutôt bien présenté puisqu'en plus de pas mal de renseignements, on peut voir la qualité de la partie (des ronds verts, plus il y en a, mieux c'est) et le nombre de personnes déjà en jeu. Comme Half-Life bénéficie du moteur de Quake II, on peut évidemment entrer dans une partie déjà lancée, qui peut d'ailleurs rassembler jusqu'à 32 fous de la gâchette !

Ensuite, il n'y a plus de règles : les balles, l'électricité et les rafales fusent (les armes sont excellentes), tout le monde court dans tous les sens. Tous ceux qui ont joué à ce type de jeu en réseau connaissent la chanson. Il ne faut pas s'attendre à être surpris, car si le jeu

de Sierra innove grâce à son ambiance en Solo, il n'est qu'un clone de Quake II à plusieurs. Il est sans génie, sans innovation et se permet même de recycler une arme de Duke Nukem 3D : la bombe laser !

Ambiance virile

Alors d'accord, se tirer les uns sur les autres est toujours aussi rigolo et on empile les « frags » avec bonheur, mais on aurait aimé trouver plusieurs modes de jeu. Le Deathmatch, on connaît, très bien même, et on commence à s'en lasser ! Il y a quelques années, le moindre *doom-like* n'hésitait pas à intégrer une course au poulet (Outlaws) ou l'Ysalamari (Jedi Knight) pour sortir un peu des sentiers battus. Si on regarde Quake II, on trouve un mode Capture du drapeau et un Team Fortress, sans compter les autres. Heureusement, le mode Team Fortress 2 sortira cet été pour relancer un peu l'intérêt du jeu. Son principe

est excellent : les joueurs s'y affrontent en équipes et disposent de neuf classes de personnages, d'une vingtaine de cartes dédiées et de véhicules. Mais en attendant... Pour l'heure, de nombreux sites proposent des *skins* et des cartes en téléchargement (pour éviter des heures sur le Net, allez donc jeter un coup d'œil sur notre CD). Cela dit, il y a un point sur lequel le jeu est irréprochable : c'est la qualité des connexions. Avec un simple modem 33 600 bps, et pour peu que l'on tape dans les 266-300 MHz, on obtient régulièrement un *ping* allant de 250 à 400 ms (amis des chiffres, bonsoir !), lequel permet de jouer dans de bonnes conditions. En plus, lorsqu'une partie se déroule sur une carte que le joueur ne possède pas, le téléchargement est automatique.

En revanche, il ne faut pas espérer jouer de manière stable à plus de six ou huit ! Pour entrer dans des arènes de 10 à 32 joueurs, il faudra plutôt prévoir une connexion à 56 000 bps, voire le Câble ! Verdict : à plusieurs, Half-Life est une réussite technique, mais il ne faut s'attendre à une quelconque profondeur ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Genre : action
Config mini. : modem 28 000 bps
Config recom. : modem 56 000 bps
Nombre joueur max. : 32
Support connexion : modem, Lan, TCP
***Ping* maxi : 400 ms**
***Ping* recom : 200 ms**

Les adresses à connaître

Une pléthore de sites existent déjà sur Half-Life. Pour commencer la promenade, un petit tour par le site officiel de Sierra s'impose (http://www.sierrastudios.com/games/half-life) **: il est très promo mais il comporte pas mal de liens. Pour rire un peu, allez donc voir chez Pcgamer, ils ont fait une BD à partir de captures d'écran, présente sur le CD et sur** http://www.pcgamer.com/dankandscud/pages/page01.html. **Sinon, après avoir visité pas mal de sites, Half-Life.org est celui qui m'a le plus convaincu : fichiers, infos et flash sont au rendez- vous** (http://www.halflife.org). **Allez aussi voir le site de Valve qui est à jour** (http://www.valveworld.com).

Les chroniques de Ultima Online

DOUBLES QUÊTES

Destruction : tel était le sort réservé aux Ombres qui viendraient à éprouver des sentiments. Car le Gardien savait très bien que s'émouvoir conduirait celles-ci à prendre conscience de leur être et que cette prise de conscience mènerait inévitablement au désir de liberté ! Bien que certaines Ombres restaient dévouées au Gardien, ce dernier décida de toutes les condamner à mort, châtiment qu'il exécuterait lors de sa prochaine venue. Peut-être pensait-il que cette forme de chantage pousserait les nouvelles Ombres à éprouver un sentiment de culpabilité envers leurs frères et sœurs qui restaient noir dans l'âme. Cependant, il n'en fut rien. Les Ombres s'étaient déjà mises à la recherche d'un moyen d'échapper à la main du Maître. C'est ainsi qu'elles apprirent l'existence de deux reliques sacrées qui pourraient leur apporter ce dont elles rêvaient : la liberté. Elles étaient connues sous le nom de « Cœur de vie » et « Cantique de la lumière ». La première avait la particularité de faire naître en chaque entité une parcelle de vie. La seconde était l'artifice qui permettrait de repousser le Gardien hors du plan dimensionnel de Britannia.

« Beaucoup de temps s'est écoulé depuis la découverte de mon destin. Au contact des humains, certaines Ombres ont commencé à éprouver des sentiments, découvrant ainsi que faire le mal n'était pas une fatalité. Mais le Gardien ne l'entend pas de la même oreille… »

Cœur de vie

Ainsi pouvaient commencer les quêtes pour la liberté. Ne sachant pas exactement le temps qui leur était imparti avant la venue de leur exécuteur, les Ombres décidèrent de se scinder en deux groupes, chacun partant sur les traces d'une relique, en espérant ainsi augmenter leurs chances de réussite. Le premier groupe partit en quête du Cœur de vie en commençant par la recherche de Arkoth, le prophète qui avait eu cette relique pour victoire d'Ingrès. Malheureusement, personne ne savait où Arkoth avait respiré sa dernière bouffée d'air. Les Ombres décidèrent donc de retrouver Akarith l'Ancien, un astronome de renom qui avait entretenu une étroite correspondance avec le prophète et qui vivait dans l'observatoire de Moonglow. Grâce aux astres qu'il étudiait, Akarith leur révéla les coordonnées exactes d'un refuge, dont seul Arkoth et lui connaissaient l'existence. Ainsi, les Ombres apprirent à se servir d'un sextant. Elles découvrirent dans un petit sanctuaire toutes les recherches de Arkoth concernant la relique ainsi que la mention de son emplacement. Et après des jours et des nuits

de recherche, les SombreDragons finirent par découvrir les ruines où il est dit que le Cœur de vie n'apparaît que s'il se sent mérité. Il reposait dans un écrin de bois et de velours, petite chose si fragile et pourtant si puissante.

Le Cantique de lumière

Pendant ce temps, l'autre groupe combattait furieusement dans les profondeurs du Donjon de glace où Tesarus, une légende parmi les aventuriers, était mort dans sa quête du Cantique de lumière. Tout laissait à penser qu'il connaissait l'existence d'un ouvrage qui le mènerait directement à la relique. Ainsi, les Ombres empruntèrent le même chemin. Plus nombreuses, elles réussirent à éliminer tous les démons et autres monstres qui leur barraient le chemin et elles découvrirent ce pourquoi elles étaient venues : le fameux ouvrage. D'après ce dernier, le Cantique reposait sur un petit îlot dans les profondeurs de l'antre des Terathans. Elles s'y rendirent et une lutte pour la survie s'engagea. Elles se retrouvèrent bientôt encerclées par une armée de Terathans quand soudain, un espoir inattendu se présenta sous la forme d'une troupe d'Ophidians. Ces derniers, haïssant les Terathans plus que tout, chargèrent les hommes-araignées comme un seul homme. Bientôt, il n'y eut plus un seul Terathan vivant et les Ophidians se retournèrent contre les SombreDragons. Diminués en nombre par le combat qu'ils venaient de mener, les hommes-serpents ne purent tenir longtemps face à la magie des Ombres. Continuant leur chemin, celles-ci trouvèrent l'îlot où reposait le Cantique de lumière tant recherché. À présent, elles étaient prêtes pour le grand jour, lorsque le Gardien viendrait réclamer son dû... ■

Loïc Claveau

Speed Busters

CHEVEUX DANS LE VENT

Au temps de POD, le Game Service de Ubi Soft a fait ses preuves et hanté les nuits de milliers de *fans* de vitesse. La sortie de Speed Busters va permettre aux accros du volant de retrouver le Net pour y piloter des bolides rétro à l'abri du *lag*.

Après avoir installé le Game Service à partir du CD-ROM Speed Busters, vous n'avez plus qu'à lancer ce dernier et à cliquer sur… Game Service. Très proche de Battle.net, le Game Service vous demande de rentrer vos coordonnées, votre mot de passe, votre pseudo et de taper un petit « profil » (vous pouvez même ajouter votre photo !) avant de rejoindre les autres joueurs sur le forum. Choisissez dans l'arbre le serveur Paris, le plus fréquenté et le moins « laggé ». Là, une icône vous montre les parties en cours tandis que les joueurs déjà présents se lancent des défis, sous l'œil vigilant mais sympa d'un GS Master et d'une GS Mistress (regardez la photo…). Ces jolies Québecois de chez Ubi Soft vous prodigueront en outre tous les conseils utiles, tout en veillant à la bonne tenue des débats. Peu de variété toutefois dans le choix des circuits, California et Colorado semblant rallier tous les suffrages. Attention aussi pour les débutants, le choix des voitures dépend de votre cagnotte (et donc de vos performances passées).

Lag ? Connais pas !

Entraînez-vous d'abord sérieusement en Solo pour essayer de remporter vos une ou deux courses et pouvoir vous payer un bolide performant ! Une fois la course lancée, tous ceux qui se souviennent avec horreur des *deathmatchs* à vitesse d'escargot sur d'autres serveurs vont vite être rassurés ! Dans toutes mes parties, la fluidité de la course a toujours été impeccable, la sensation de vitesse au moins égale à celle du jeu Solo et l'éjection pour cause de *lags* excessifs une chimère ! Gare toutefois aux *rushers* qui attirent les débutants dans des courses à un seul tour pour gonfler leurs résultats sans risque. Et puis, vous risquez de vite vous retrouver avec une épave cabossée et pas d'argent pour la réparer ! En revanche, sur Ubisoft.com, vous pouvez télécharger des skins de voitures pour avoir enfin le bolide qui vous ressemble ! Avec son côté *fun* et sa jouabilité d'enfer, Speed Busters semble bien parti pour succéder à POD dans le cœur des internautes ! ■

Rémy Gouvec

Genre : course de voitures
Config. mini. : modem 28000
Config. recom. : modem 56000
Nombre joueurs max : 6
Support connexion : Modem, LAN, TCP/IP
Ping maxi : 400 ms
Ping recom : 200 ms

Offrez vous les meilleurs produits :

3617 PROD
5.57F mn

Notre catalogue GRATUIT ? Tapez le mot clé NEWS

Hardware PC

Consoles

Indiquez vos coordonnées
Nous faisons le reste

Home Cinéma

Films DVD

Sur simple demande notre catalogue sur CDRom

+ de 1200 produits référencés
CDRom Jeux, Utilitaires...
Hardware PC
Consoles PlayStation, N 64 & Game Boy
CDRom Charme
Films DVD
Equipements Home Cinéma...

Mise à Jour Quotidienne

Commandez & réglez par CB

3615 NSOFT
2.23F mn

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

A expédier à New Soft
44A, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue sur CDRom, & je participe aux frais de port pour seulement 19F.

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CP : ..... VILLE : .....

Ci-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB ____/____/____/____ Exp : __/__

Un Service New Soft - Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26 Siret 399 259 365 00019 Ape 526B

LES DERNIERS HITS DU MILLÉNAIRE !

Pas de bol, on va crouler sous le boulot ! 1999 s'annonce comme une avalanche de jeux plus saisissants les uns que les autres. Forts des nouvelles avancées technologiques (cartes 3D, Force Feedback, etc.), et de celles que l'on attend (Voodoo 3, DVD, etc.), les éditeurs s'en donnent à cœur joie et nous promettent des merveilles. Mais ce raz de marée ludique ne cache-t-il pas une furieuse envie de se remplir les poches avant l'apocalypse, prévue pour la fin de l'année, je vous le rappelle ? J'en sais rien mais ce qui est sûr, c'est qu'il va y avoir du beau monde en compétition…

Un dossier divinatoire observé dans les étoiles par Cedric Gasperini, Didier Latil et Madame Soleil.

Stratégie/action

Beau comme un Zerg

Une année 98 plutôt creuse pour le genre, dominée par Starcraft. Heureusement pour les aficionados de « zerg-like » et « protoss-like », la Terre va peut-être survivre grâce à leurs talents de stratège. Et il va y avoir de quoi démontrer ses capacités en la matière…

Va falloir vous habituer à coloniser d'autres planètes et à les exploiter tout en boutant les espèces ennemies hors de vos terres. Normal, après l'Apocalypse, la Terre ne sera plus vivable. Pour cela, deux styles de jeux de stratégie sont à la mode. Tout d'abord, les suites. Se basant exclusivement sur le succès des précédents titres du même nom, elles laissent craindre une innovation minimum. Les développeurs n'ont pourtant pas intérêt à se reposer sur leurs lauriers s'ils veulent nous convaincre. C'est le cas pour les très attendus Command & Conquer 2, Warcraft III ou Dungeon Keeper 2 et pour la plupart des jeux à sortir cette année. Attendez-vous à une avalanche de Machin 2, le retour ou encore Truc 3, la suite du retour. Les nouveaux venus doivent, eux, s'arracher du lot avec tout un tas de nouveautés propices à séduire les joueurs. On espère beaucoup de titres tels que Force Commander ou encore Conquest. Mais 1999 devrait être une sacrement bonne année pour la stratégie virtuelle. ■

Civilization Call to Power

Activision - Mars/avril

Un classique du genre, revu et corrigé par Activision. Autant dire que tous les *fans* des jeux de stratégie attendent le retour de Civilization ! On nous promet un graphisme 3D plus fin, de nouvelles armes, de nouvelles unités, de nouvelles découvertes scientifiques, un système politique plus développé et une stratégie affinée qui ne s'adressera pas seulement aux amateurs de grosses armées bourrines.

Age of Empires II

Microsoft - Automne

Longtemps resté au *top* des ventes, Age of Empires se devait d'avoir une suite…, et elle est pour cette année. Plus axé sur les années médiévales, ce deuxième *opus* bénéficiera d'un graphisme somptueux et de nombreuses innovations. Plus d'unités, une meilleure gestion des combats, une interface améliorée, des villages transformés en forteresses, des ordres à la pelle, un mode Multijoueur gigantesque, des cartes encore plus grandes, autant de bonnes nouvelles que nous sommes impatients de découvrir.

Force Commander

LucasArts - Printemps

Comme d'habitude, les infos venant de chez LucasArts sont minimales. Développé dans le plus grand secret, ce Force Commander devrait tout de même bénéficier d'un soin tout particulier. D'un côté, l'Empire vous permettra de fonder des colonies de Stormtroopers, TIE-Fighters, TIE-Bombers, AT-AT ou AT-ST pour ne citer qu'eux. De l'autre, la Rebellion vous plongera dans la multiplication des X-Wing, B-Wing, Y-Wing, Snowspeeders et autres machines..., et pourquoi pas une armée de chevaliers Jedi ?

Dungeon Keeper 2

Bullfrog - Mars/avril

Si beaucoup ont été déçus par le graphisme moyen et la jouabilité brouillonne du premier volet, Dungeon Keeper 2 devrait corriger ces petits inconvénients. Le graphisme tout en 3D a été soigné, les monstres sont plus variés et plus intelligents, l'aspect stratégique a été amélioré et développé, les pièges sont plus retors que jamais et le tout devient plus jouable.
Que demande le peuple ?

Warcraft 3

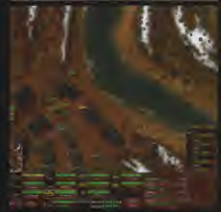
Blizzard - Décembre

Voilà un jeu assuré de remporter un énorme succès si sa qualité reste constante. Seules quelques rumeurs s'échappent de temps à autre de chez Blizzard. On parle d'Orc et d'humains « relookés », et l'ajout d'une troisième voire une quatrième race. On parle d'un jeu en deux parties, l'une stratégie, l'autre jeu de rôle à la Diablo. On parle sans doute trop, mais on est impatient d'avoir de plus amples nouvelles.

Z2 Bitmap Brothers - Fin 99

Rien n'a filtré du côté des Bitmap Brothers, et très rares sont les rumeurs. On parlerait d'un graphisme amélioré (c'est pas du luxe), de nouvelles unités et d'encore plus d'humour. C'est tout ?

Close Combat 3 Microsoft - Mars/avril



Cette fois-ci, c'est le Front russe qui est le théâtre d'affrontements. 27 batailles historiques, 15 campagnes, 16 cartes Multijoueur, 100 armes, 60 soldats et 80 véhicules différents. Ça vous suffit ?

Age of Wonders Gathering Development - Été

Dans le genre de Warcraft, amusez-vous avec des nains, des elfes, des orcs et tout un tas d'autres bestioles. Sabre au clair et boules de feu dans la tronche, un jeu qui s'annonce quand même plus tactique que bourrin... si, si !

Command & Conquer 2 Tiberian Sun

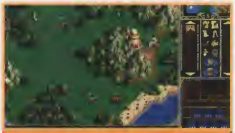
Westwood - Printemps

Après le succès de Alerte Rouge, on ne peut qu'espérer voir de très bonnes choses dans Command & Conquer 2 : Tiberian Sun. Kane est de retour et avec lui de nouvelles unités. Espions, grenadiers, voleurs, cyborgs, réparateurs, lance-éclairs, modificateurs de météo, bref, rien que de belles et bonnes surprises qui débarqueront bien vite sur nos PC et qui vont envahir le Net à grande échelle. La gestion des dégâts sera plus réaliste et les niveaux seront au nombre d'environ 50. Qui dit mieux ?

Total Annihilation Kingdoms

Cavedog - Été

Imaginez un Total Annihilation qui se déroulerait dans un univers médiéval fantastique. Imaginez quatre nouvelles races. Imaginez un terrain 3D très détaillé. Imaginez des unités qui gagnent des points d'expérience. Imaginez une interface encore plus pratique. Imaginez de la magie, des armes blanches et même des animaux dangereux selon les landes que vous parcourez. Imaginez que Total A. Kingdoms sortirait bientôt…



Heroes of Might & Magic III

3DO - Mars/avril

Et c'est reparti pour un tour. Catherine Ironfist, Reine de Enroth, marche sur Erathia, tombée aux mains de ses ennemis. 8 nouvelles cités, 16 héros particuliers, 128 personnages possibles, 4 machines de guerre, 56 créatures, 6 mini-campagnes, et je ne vous parle pas des armes ou sorts disponibles qui vont vous faire passer de bons moments. Le Multijoueur devrait bénéficier d'un soin tout particulier.

Dark Reign 2 Activision - Automne

Dark Reign 2 devrait révolutionner le genre, avec la possibilité de zoomer sur ses unités et le transformer en *tomb raider-like*. Pour savoir si ce sera jouable, c'est une autre histoire.

Black & White Lionhead - Été

Lionhead s'apprête à frapper très fort avec Black & White, mêlant les plaisirs du Nirvana et les délires de sorciers. Magie, graphisme superbe, on s'attend à une grosse et belle surprise pour cet été.

Conquest Digital Anvil - Automne

Une question de domination galactique, de quatre races ennemies (dont, bien entendu, les humains), de tout un tas de vaisseaux spatiaux, bref, Chris Roberts s'attaque au mythe de l'espace.

CYBER VISION — 5 ANS D'EXPÉRIENCE

L'Univers du CD-ROM

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !
ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTÉS... SI VOUS ETES DÉÇUS, NOUS VOUS LES REPRENONS !
MODALITÉS DE REPRISE EN MAGASIN

NOUVEAUTÉS

NOTE 19/20
LE MEILLEUR JEU DE RÔLE SUR PC !
349 Frs
BALDUR'S GATE VF (VO : 399 Frs)

CIVILIZATION CALL TO POWER VO — 399 Frs

HALF-LIFE VO/VF NOTE : 20/20 — 349 Frs

MYTH 2 VO — 399 Frs

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS VO — 399 Frs

REDGUARD VO — 449 Frs

DUKE NUKEM FOREVER VO — 399 Frs

CAESAR MAGEDDON 2 VO — 369 Frs

SIM CITY 3000 VF (VO : 399 Frs) — 369 Frs

NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTÉS ET IMPORTS : TÉLÉPHONER !

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO + Urban Assault — 1290 Frs

SIDEWINDER PRECISION PRO — 490 Frs

SIDEWINDER FREESTYLE PRO + Wetrix Motocross — 390 Frs

STAR TREK

ENCYCLOPEDIA VO + Star Trek Collectible GRATUIT ! — 449 Frs

JEUX DE RÔLES

WIZARDRY ARCHIVES VO — 299 Frs

MIGHT & MAGIC 6 VF — 349 Frs

MIGHT & MAGIC COMPIL VOL 1 & 2 VF — 99 Frs

ULTIMA ONLINE + THE SECOND AGE — 579 Frs

ULTIMA ONLINE VO — 390 Frs

THE ULTIMATE RPG ARCHIVES VO — CONTIENT 12 JEUX, DONT : - The Bard's Tale I, 2 et 3 - Bard's Tale Construction Set - M.U.L. - Clouds of Xeen - Darkside of Xeen - Swordkeep - Wizard Underworld I et 2 ETC... — 299 Frs

FALLOUT 2 VO/VF — 349 Frs

ULTIMA UNDERWORLD 1+2 VO — 199 Frs

RETURN TO KRONDOR VO — 399 Frs

PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

SIMULATION

MANKIND VF JEU ONLINE — 349 Frs

ROGUE SQUADRON 3D — 349 Frs

LUFTWAFFE COMMANDER VO — Tel !

FIGHTER SQUADRON VO — 399 Frs

PROMOTION STOCKS LIMITÉS
890 Frs
CARTE 3D FX 2 Voodoo 2 12mo P

ADD-ON Flight Sim

RISE OF ROME ADD-ON OFFICIEL — 249 Frs

BROOD WARS — 249 Frs

EMBARQUEMENT IMMEDIAT VF — 249 Frs

AIRPORT 2000 VF — 249 Frs

CLASSIC WINGS 2 VO — 249 Frs

AUTRES JEUX PC :

Power Slide ..... 349 Frs
Sin VF ..... 349 Frs
Dark Project (THIEF) VF ..... 369 Frs
Apache Havoc VO ..... 399 Frs
Tom Raider 3 VF ..... 349 Frs

Virtual Springfield MAC/PC VO ..... 299 Frs
Civilization 2 Multiplayer VO ..... 299 Frs
Europe 2 pour FS 98 ..... 299 Frs
Quest for Glory 5 VO ..... 399 Frs
King's Quest 8 VO/VF ..... 349 Frs
Blood 2 VO PROMO ..... 299 Frs

Heretic 2 VO PROMO ..... 299 Frs
Israeli Air Force VO ..... 399 Frs
FIFA 99 VF ..... 399 Frs
Chaos Gate VO/VF ..... 369 Frs
Rage of Mages VO PROMO ..... 299 Frs
Viper Racing ..... 369 Frs

Railroad Tycoon 2 VF ..... 349 Frs
Age of Empire VF ..... 249 Frs
Falcon 4 VO ..... 449 Frs
WW2 Fighters VO ..... 449 Frs
Delta Force VO/VF ..... 369 Frs
European Air War VO/VF ..... 349 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE 3615 CYBERVISION

48H CHRONO - Exclusivement Uniquement et Expédition - Commandez et réglez par CB ou

01 43 14 04 49 http://www.cybervision-info.com

MAC

REDNECK RAMPAGE VO — 399 Frs

PAX IMPERIA VO — 399 Frs

TOMB RAIDER 2 VO/VF — 399 Frs

QUEST FOR GLORY 5 VO — 399 Frs

AUTRES TITRES MAC :
- Carmageddon VO ..... 399 Frs
- Diablo ..... 349 Frs
- Unreal ..... 399 Frs
- Shadow Warrior VO ..... 269 Frs
- FA 18 Korea PROMO ..... 399 Frs
- Duke 3D PROMO ..... 269 Frs
- Mac Pack Sierra ..... 399 Frs

AUTRES TITRES MAC : TÉL !!

CADEAUX

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :
Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 frs)
OU
DESCENT 2 (valeur : 149 frs)
(Dans la limite des stocks disponibles)

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNES SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ____/____/____/____ Date d'exp.__/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI RECOMMANDÉ COLISSIMO (48h)	60 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice OU ❒ Descent 2	CADEAU !
GÉNÉRATION 4 TOTAL	

Quake-like

Tranches de Quake

Si Half-Life et Sin ont clos l'année en beauté, 1999 devrait n'avoir rien à envier à 98. Les très attendus Duke Nukem Forever, Prey, Daikatana ou encore Unreal 2, devrait atterrir bien vite dans votre ludothèque. Un avant-goût de la fin du monde, en somme…

Deux tendances se dégagent en fin d'année 98 en ce qui concerne le bousillage virtuel. Ces tendances peuvent être illustrées par Half-Life et par Sin. Le premier a basé sa réussite sur un scénario béton et une intelligence artificielle poussée à l'extrême. Le second s'est lancé dans le « sexe, violence et abattage massif » sur fond de petite culotte en cuir. Sin a également innové avec son scénario évolutif selon vos faits et gestes. Alors quelle voie prendra 1999 ? Ce qui est sûr, c'est que les gerbes de sang 3D n'ont pas fini de couler. Seul petit conseil, les *Cybermassacreurs*, s'ils veulent avoir une place de choix dans l'avènement de l'Apocalypse, devront se doter de machines démesurément puissantes. En effet, si l'on s'interroge sur la tendance *quake-like* à venir, aucun doute n'est émis concernant la part belle que les constructeurs vont se tailler grâce à des jeux de plus en plus exigeants en ce qui concerne le matériel. Ce sera du P2 350 MHz, 64 Mo de RAM et carte 3D minimum ! ■

Duke Nukem Forever

3D Realms - Printemps

Depuis le temps que l'on en rêve, 3D Realms va peut-être se décider à le sortir ! Si aucune date n'est avancée, Duke Nukem Forever devrait arriver avec les bourgeons du printemps. On l'annonce plus saignant que jamais, plus interactif, plus sauvage, bref, encore plus mieux. Peu d'informations filtrent de chez 3D Realms mais les dernières laissent entendre que ce nouvel *opus* du grand blond avec un RPG bénéficierait d'un vrai scénario… Que ces rumeurs soient fondées ou non, toute la rédac' attend impatiemment de repeindre virtuellement les murs à coups de cervelle éclatée.

Daikatana Eidos - Été

Des voyages dans le temps, 60 ennemis, plus de 30 armes, 32 joueurs en réseau, un scénario plus étoffé que la plupart des *quake-like*, faites votre loto avec le très attendu (et très en retard) Daikatana.

Prey 3D Realms - 99

Vous incarnerez un Indien décidé à bouffer de l'alien au petit déj'. On nous annonce un jeu glauque, mystique et violent doté d'un moteur 3D révolutionnaire.

Unreal 2 GT Interactive - 99

En espérant qu'il ne nécessitera pas un Pentium 3 900 MHz avec 256 Mo de RAM et une carte Voodoo 6, Unreal 2 ne devrait pas décevoir. De bons gros monstres, une ambiance bien glauque, que demande le peuple ?

HACHETTE MULTIMÉDIA

CD-ROM
PC & MAC

HACHETTE MULTIMÉDIA VOUS OFFRE DE DÉCOUVRIR LE MONDE D'ENCORE PLUS PRÈS.

Du 15 janvier au 30 mai 1999, pour l'achat de l'Encyclopédie HACHETTE MULTIMÉDIA 99, nous vous offrons la K7 du film MICROCOSMOS*.

*Hors participation de 20 FF aux frais d'envoi.

OFFERT

© Hachette Livre 1998, tous droits réservés.
© Photos Claude Nuridsany-Marie Pérennou / Galatée Films.
© Mikis Editions Montparnasse 1997,
tous droits réservés, reproduction interdite.

Europe 2

GROLIER

Site Web : www.encyclopedies.hachette-livre.fr

3D stratégie

Rainbow warriors

Le jeu de stratégie est en pleine mutation et les premiers essais cette année ont été plutôt réussis, que ce soit Uprising, Urban Assault, Battlezone ou même SpecOps et Rainbow six. Et ce n'était que le commencement… de la fin ?

En effet, que cela soit les *wargames*, les jeux de stratégie dans lesquels vous dirigiez une équipe de soldats (Jagged Alliance) ou les classiques jeux en temps réel du genre C & C, tous sont en train de muter sous l'impulsion de la 3D temps réel. Cette dernière donne une dimension vraiment spectaculaire aux combats. Elle permet un rendu des unités et des décors plus variés et détaillés. Mais cela ne va pas sans poser quelques problèmes. Le principal vient de l'interface de jeu, qui doit à la fois permettre de voir et de diriger les combats sur une vaste échelle en un clin d'œil. Cela signifie généralement soit des raccourcis clavier, soit des menus en transparence ou sur les côtés de l'écran. Mais tout cela, ajouté à l'écoulement réaliste du temps, risque alors de rebuter les habitués de *wargame* en tour de jeu et les débutants. Une chose est sûre en tout cas, ces jeux explosent littéralement dès qu'ils intègrent un mode Multijoueur, option désormais incontournable. L'Apocalypse, c'est à vous de la rendre virtuelle ! ■

Homeworld

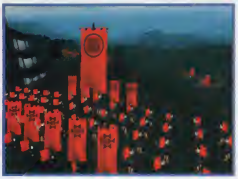
Sierra/Cendant – Mi-99

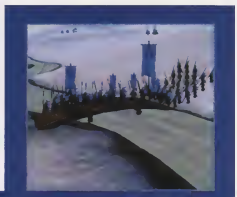
À la fois simulation spatiale, aventure et jeu de stratégie, ce titre est l'une des plus grosses attentes des mois à venir, avec l'utilisation de la 3D de façon totalement novatrice, permettant de voir et de diriger les combats virtuellement sous n'importe quel angle. C'est superbe, jouable en Solo ou en Multijoueur, et pourrait bien être une véritable révolution, même si l'aspect 3D dans l'espace déroute au premier regard.

Wartorn

Eyst – 99

Wartorn fût une des surprises de l'E3. Se déroulant à la fin du troisième millénaire, le jeu vous propose de participer à des tournois guerriers, à l'aide de toute une panoplie d'unités. Le jeu est un modèle du genre, tant par sa réalisation que son aspect modulaire (très nombreux paramètres) et son *évolutivité* (éditeur de formations, jeu réseau, etc.).





Shogun Total War

Creative Assembly/E.A. – Mi-99

En développement en Angleterre par l'équipe de The Creative Assembly, voici l'évolution logique du *wargame* sur des terrains en 3D influant sur tout : déplacement, champ de vision, etc. Outre le fait que vous pourrez gérer plusieurs centaines de soldats, avec leur moral, leur équipement, leur entraînement, Shogun va vous dépayser puisqu'il reprend les guerres intestines du Japon du XVIIIe siècle.

Hidden & Dangerous

Take 2 – mi-99

Le succès des jeux tels que SpecOps, Rainbow six ou Delta Force est le parfait exemple d'une utilisation intelligente de la 3D pour donner aux joueurs de vraies sensations. Avec ce tout nouveau titre, replongez dans la Seconde Guerre mondiale, à travers une campagne s'étalant de 1943 à 1945. Vous y dirigerez un peloton de quatre soldats, avec la possibilité de mener vos missions à pied (tenues de camouflage, visages barbouillés, fusils à lunette, etc.) mais aussi d'utiliser divers véhicules, Jeep, tanks, side-cars, etc. C'est superbe et d'une grande variété et si la jouabilité est au rendez-vous, le résultat pourrait être aussi exceptionnel que le Commandos de Eidos.

Fleet Command EA/Aones – Mi-99

La chaîne TV américaine NBC n'a pas hésité à utiliser ce jeu pour illustrer en 3D les récentes manœuvres de la flotte américaine dans l'opération Desert Fox contre l'Irak. C'est vous dire…

Fighting Steel SSI/TCE – Mi-99

Retrouvez ici la Seconde Guerre mondiale, aussi bien dans le Pacifique que dans l'Atlantique, le tout en 3D temps réel. Quatre campagnes, un éditeur de scénarios, des options Multijoueur, etc.

Shadow Company Interactive Magic – Mi-99

Plus proche de Myth 2 par son approche 3D, ce jeu offre une caméra flottante libre au-dessus de décors variés. Shadow Company propose aussi un grand nombre d'unités.

Action

Le dernier espoir

1998 a été un peu fade pour ce genre. Les jeux d'action sont-ils morts et enterrés ? En tout cas, on sent l'Apocalypse s'insinuer dans le genre, preuve que le monde entier va mal. Alerte ! Réveillez vos paddles et claviers ! Le monde a (encore) besoin de vous !

Les jeux d'action tombent-ils en désuétude ? Faut-il compter sur Abe pour sauver le genre ? N'y a-t-il vraiment personne d'autre ? Z'êtes sûr ? Alors c'est vraiment la fin du monde ! Les développeurs semblent se tourner vers une catégorie de joueurs résolument plus jeune. Les vieux du micro bouderaient-ils les plaisirs les plus simples ? Entre les Tonic Trouble, Earthworm Jim, Gex, Rayman (à ne pas confondre avec Rain Man, même s'ils semblent avoir des points communs), et autres Abe, on se croirait plutôt dans la rubrique moins de dix ans. Quelques rares jeux tentent d'élever un peu la moyenne d'âge mais dans l'ensemble, rien de bien folichon. La faute aux joueurs plus tentés par des ravages « quakiens » ? La faute aux éditeurs frileux et uniquement appâtés par le gain ? La faute aux développeurs dont l'imagination s'est depuis longtemps tarie ? Il semblerait que ce soit un peu tout cela. Dans tous les cas, on est vraiment mal barré. Et la résistance ne semble vraiment pas vouloir s'organiser. ■

Tonic Trouble

Ubi Soft-99

Un extraterrestre laisse échapper un mystérieux liquide de sa soucoupe volante et hop, les légumes terriens se transforment en *serial-killers*. Un scénario original pour ce jeu d'action/plates-formes dans lequel votre but va être, bien entendu, de rendre aux légumes leur aspect premier, à savoir celui de servir pour préparer la soupe et rien d'autre. Humour garanti ? Jouabilité inégalée ? Durée de vie extraordinaire ? Toujours est-il que l'on reste dans le domaine « jeu pour toute la famille ».

Rayman 2 Ubi Soft - Mars

Le retour du neuneu démembré avec ses grosses godasses dans un jeu de plates-formes toujours plus drôle, toujours plus *fun*, toujours plus *wiiiiz* !

Earthworm Jim3D Interplay - Mars/avril

Le ver *boosté* aux amphés revient pour jouer avec ses vaches, ses frigos et tout un tas d'objets complètement délirants. Un titre qui pourrait surprendre.

Gex3D Crystal - Printemps

Ver de terre et lézard, même combat ? Le machin tout vert avec une longue queue se lance dans des aventures pour le moins détonantes et humoristiques.

Expendable Rage - Été

Enfin un jeu d'action pour adulte ! Vous être *Space Marine*, vous faire mal à méchants, vous obligé carte 3D, vous trouver jeu plutôt sympa. Compris ?

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Plus de 350 titres disponibles

Heretic 2 . Mankind . Deo Gratias . Fifa 99 . Gangsters, le Crime Organisé . Scotland Yard . Shogo - Mobile Armor Division . Combat Flight Simulator . Redjack, La Revanche des Pirates . Moto Racer 2 . Railroad Tycoon 2 . Speed Busters . Populous - A l'Aube de la Création . Rainbow Six . Hardwar . F-16 Multirole Fighter + Mig-29 Fulcrum . RoboRumble . AOE - Conquest of the Ages . Juin 44 - La 101ème en Normandie . Chine, Intrigue dans la Cité Interdite . Le Cinquième Elément . Swat 2 . Need For Speed 3 - Hot Poursuit . Grand Prix Legends . NHL 99 . Dune 2000 . Capitalism Plus . Micromachines V3 . Tiger Woods 99 . Monaco Grand Prix 2 . Heart of Darkness

Hardware

Casque & Micro Altec Lansing . AMD K6 2 300 Mhz . Carte Ati Xpert@Play AGP 8 Mo . Carte 3DFX 4 Mo . HP ACS 48 PowerCube + . Formula One Trust Master . Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro . US Robotics Messages Plus 56000 . Zip 100 Mo . Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 64 Mo SDRAM

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

Tomb raider-Like

Copies « Croft-formes »

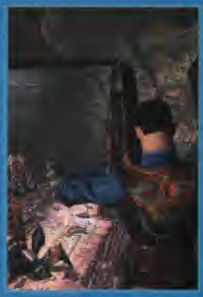
Lara Croft survivra-t-elle jusqu'à Tomb Raider IV ? Le Messiah de Shiny annonce-t-il la fin du monde ? L'univers postapocalyptique de Loose Cannon est-il une mise en garde ? En attendant l'Apocalypse, la vue extérieure en 3D semble être le *leitmotiv* de 1999.

En faisant un recensement rapide, nous avons trouvé plus de 20 gros produits annoncés pour les 12 mois à venir et utilisant une vue extérieure en 3D : M.D.K.2, Wrath, KISS, Tomb Raider IV... Certains sont résolument plus orientés action, d'autres un peu plus aventure et exploration, mais tous exploitent les nouvelles possibilités offertes par les cartes 3D pour offrir aux joueurs des expériences originales. Les développeurs font un gros travail de conception pour offrir des univers originaux, accrocheurs, surprenants, même si bon nombre d'entre eux nous collent des héroïnes toutes candidates pour figurer dans des épisodes de Alerte à Malibu. La question qui reste cependant la plus importante vient de l'utilité d'une telle représentation par rapport à une vue subjective. En effet, tous les jeux à la Tomb Raider souffrent du même mal (souvent rédhibitoire) : une jouabilité très difficile à régler. Il suffit en effet que la caméra soit mal placée, qu'un obstacle vous bouche la vue ou que les mouvements des personnages ne s'enchaînent pas de façon fluide... ■

Drakan

Surreal Software/Psygnosis – Mars/avril

Un des titres les plus attendus du moment, avec déjà une charmante héroïne, un univers médiéval fantastique qui reste souvent le plus à même de dépayser le joueur et surtout un compagnon de choc : un dragon rouge. Autant vous dire qu'on attend avec impatience les combats aériens, chevauchant votre lézard volant, qui peut aussi combattre au sol à coups de griffes et de souffle enflammé !



Beneath

Activision – Mi-99

À la recherche de votre père, disparu sur un site archéologique en plein Arctique, vous découvrez une mystérieuse crevasse, recelant des mondes mystérieux. Beneath vous plongera dans une aventure digne des romans de Jules Verne. Outre la réalisation qui s'annonce grandiose, l'équipe travaille dur sur la jouabilité, avec des énigmes et de l'action, et peut-être enfin des sauts plus intuitifs que dans les autres jeux de ce type.

Galleon

Cofounding Factory/Interplay – Fin 99

Lorsque des anciens de l'équipe de Core Design, à l'origine du premier Tomb Raider, créent leur société, c'est bien évidemment pour essayer de faire mieux. Les choses semblent bien engagées avec ce jeu d'action/aventure, possédant un style graphique entre Ecstatica et Sinbad, doté d'une bonne dose d'humour et de graphismes somptueux. Les animations des personnages sont fabuleuses et la liberté d'action semble importante.

Nocturne

GOD/Take 2 – Automne 99

Un peu comme dans la série télévisée *Poltergeist*, vous faites partie d'un groupe d'aventuriers du surnaturel, spécialisés dans la chasse aux zombies, vampires, spectres et autres créatures maléfiques…, durant les années 30 ! Utilisant au mieux les possibilités des nouvelles cartes 3D, le moteur offre tous les effets de particules, transparences, brouillard et jeux de lumière pour offrir des décors sinistres, glauques, angoissants : un mausolée, un manoir, un château… Avec un moteur 32 bits, le rendu (si vous avez une carte adéquate type Matrox G200) est incroyable, avec des changements d'angle de vue selon la position du personnage principal, Gabriella, une jeune femme qui n'a pas froid aux yeux.

Dragon Eclipse Entertainment – Mi-99

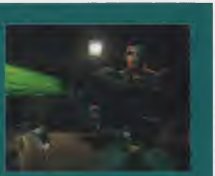
Développé avec le moteur propriétaire Genesis3D, ce jeu d'action et de combats d'arts martiaux sera distribué par Microsoft, une sacrée référence !

Loose Cannon Digital Anvil/Microsoft – Fin 99

L'équipe de Tony Zurovec (la saga Crusader) prépare un projet à la Mad Max, dans lequel vous devrez faire respecter votre loi, à pied ou dans une voiture armée jusqu'aux dents.

Shadowman Acclaim – mi-99

Revenu d'entre les morts, avec une atmosphère vaudou en arrière-plan, devenez le tueur de monstruosités en tout genre dans cette aventure effrayante.



Urban Chaos

Mucky Fool/Eidos - 99

L'équipe à l'origine de Urban Chaos est formée d'ex-membres de Bullfrog. Il ont choisi pour thème les prédictions de fin du monde de Nostradamus pour juillet 1999. Urban Chaos propose deux personnages principaux, la possibilité de jouer à deux en même temps (écran « splitté »), une 3D de grande qualité et beaucoup d'interaction avec les décors, de l'action et de nombreux combats (dont bon nombre au corps à corps), un mode vue 3D (avec les lunettes correspondantes !), la possibilité de conduire des véhicules… Bref, cela promet !

Max Payne

Remedy/Take 2 – 99

Un des événements des derniers salons de l'E3 et de l'E.C.T.S., malheureusement annoncé pour « quand il sera fini ». Vous y incarnez Max Payne, un flic accusé à tort du meurtre de son supérieur, utilisera toutes les armes qu'il peut trouver pour se réhabiliter et mettre fin aux agissements de la mafia œuvrant dans un New York ultra-violent… Le moteur est un des tout meilleurs du moment, avec tous les effets 3D possibles et imaginables. L'univers et les personnages du jeu font immédiatement penser aux BD de Frank Miller et aux films de John Woo. D'ailleurs, en plus de la vue à la Tomb Raider, il existera une vue avec des plans fixes, pour un rendu plus cinématographique.

Heavy Metal : F.A.K.K.2 GOD/Take 2 - Fin 99

L'équipe peut utiliser tous les éléments graphiques et musicaux du film, qui sortira cette année aux États-Unis (Columbia/tristar), dont les dessins de Simon Bisley. Hum…? Ah le jeu…

Shiny Interplay - Fin 99

Un chérubin qui prend possession du corps de prostituées, de soldats ou d'homosexuels bardés de cuir. Waouh, ça frise le crypto-décadent chip ! Dingue !

Indiana Jones LucasArts/Obi Soft - Mi-99

Tout le monde a vu dans Tomb Raider, une adaptation féminine en 3D du célèbre héros de LucasFilm. Autant vous dire que le vrai Indy, en 3D, est un événement majeur !

Bon, je vous accorde que le "Vous ne viendrez plus chez nous...", pour être vrai, n'en est pas moins pompé (pompé, ah ah!). TOTALement pompé, même. (Ah ah ! TOTAL ah ah!). Mais l'essence (ah ah!) du génie n'est-il pas d'être copié ? Bon. Il faut savoir s'arrêter.

VOUS NE VIENDREZ PLUS CHEZ NOUS PAR HASARD !

(Surtout que nous mettons de nouveaux tips au moins deux fois par semaine)

Exclusivement TIPS (3) LA MÉMOIRE

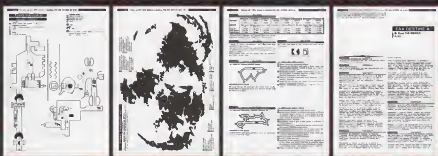
Un jeu est difficile, notre solution vous est indispensable? Nous mémorisons, si vous le souhaitez, **quelle solution, quelle partie précise** et même **quelle page vous consultiez** quand vous avez quitté le service. Ainsi, à votre prochaine connexion, vous vous retrouverez **exactement où vous en étiez**, en court-cicuitant tous les menus. C'est nouveau, pratique et exclusivement sur **3615/3617 TIPS**.

Qualitativement TIPS (5) LA HOTLINE

Deux membres de l'équipe de Tips, les grandissimes **The Insider** et **Frère Tips**, répondent à vos questions sur les jeux vidéo consoles et PC. Vous pouvez consulter les milliers de questions (et les réponses que nous y avons apporté), et poser la vôtre, nous y répondons généralement du jour au lendemain. Et le **mardi de 17h à 20h** The Insider est **en direct**, venez le chatouiller ! Ça décoince et c'est sur **3615 TIPS**.

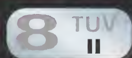
Exclusivement TIPS (4) FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS** ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont envoyés immédiatement. Exclusivement sur **3617 TIPS**.



Exclusivement TIPS (2) LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **0836683264**.



L'officiel des Tips* par téléphone.

08 36 68 32 64

L'officiel des Tips* par minitel.

3615 TIPS

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

Jeu de rôle

Le Diablo corps

Et si la fin du monde nous envoyaient vers un univers parallèle peuplé de fées, de magiciens et de monstres imaginaires ? Pour être prêt à cette éventualité, rien de tel qu'un bon ch'tit jeu de rôle cuvée 99. Et il va y avoir de quoi s'entraîner !

Pas de bol pour les amateurs de jeux de rôle à tendance science-fiction. Les développeurs semblent ne s'intéresser qu'au genre *heroic-fantasy* et délaissent un peu tout le reste. Violence, magie et petits monstres verts et griffus remportent un franc succès. Si Interplay s'était intéressé à autre chose avec Fallout (1 et 2), cela reste une exception. Et pourquoi pas un *diablo-like* dans le monde de Star Wars... ? Hein ? On peut toujours rêver. En attendant, 99 devrait être assez chargée en nouveautés jeu de rôle, avec de bien belles surprises à la clé. En haut du palmarès des attentes, on trouve bien entendu Diablo 2 mais aussi Ultima Ascension, Final Fantasy VIII et Dungeon Keeper 2. Pourtant, quelques outsiders pourraient venir troubler la quiétude des *blockbusters*. Wheel of Time, Darkstone, Might & Magic VII ou Revenant sont de ceux-là. Mais à force d'Orcs, de Trolls, de Dragons, d'Elfes noirs et de saloperies du genre, les joueurs ne risquent-ils pas se lasser un poil ? Hmm ? ■

Diablo 2

Blizzard - Automne

Ce qu'on peut l'attendre celui-là ! Après le phénoménal succès de Diablo, le deuxième *opus* de la série nous met la bave aux lèvres. De nouvelles classes de personnages (amazone, paladin, sorcier, barbare, nécromancien), pas moins de quatre immenses villes, des personnages gérés par l'ordinateur qui viennent vous soutenir dans vos quêtes, de nouvelles armes, de nouveaux objets, de nouveaux sorts, un mode Multijoueur rénové et une gestion des cartes 3Dfx... Ça, pour des nouvelles, ce sont de bonnes nouvelles !

Wheel of Time

Legend - Printemps

Des gnomes, des Orcs et tout un tas de cochonneries ambulantes vont vous pourrir la vie tout au long de vos aventures. Wheel of Time est à mi-chemin entre le jeu de rôle et le *quake-like*, versant allègrement dans la magie. Le graphisme a l'air vraiment soigné, on nous annonce une durée de vie conséquente, un scénario en béton et une jouabilité à toute épreuve. Nous, on ne demande qu'à les croire.

Ultima Ascension

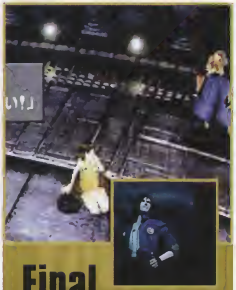
Origin - Printemps

Ceux qui n'ont pas eu le plaisir de se faire éviscérer comme Olivier sur Ultima Online et qui ont préféré, vaincus et honteux comme Olivier, migrer sur Everquest, pourront se consoler sur Ultima IX. Un jeu de rôle au graphisme alléchant, une sombre histoire de royaume en péril et un retour de l'Avatar, c'est-à-dire vous. Un monde énorme, des ennemis impitoyables, un scénario évolutif selon vos faits et gestes, c'est sûr, Ultima Ascension risque de devenir une nouvelle référence en matière de jeu de rôle.

Might & Magic 7

3DO - Avril

Alors que Might & Magic sixième du nom s'inspirait largement de Heroes of Might & Magic deuxième du nom, le septième du nom s'inspirera du troisième du nom. Compliqué ? Le même moteur graphique (un poil amélioré) est à prévoir, la durée de vie du jeu sera conséquente, les ninjas, rangers et voleurs feront leur apparition, de nouvelles compétences et de nouveaux sorts sont à prévoir. Bref, on prend les mêmes...



Final Fantasy VIII

Squaresoft - 99

Ce hit japonais qui a tout explosé sur son passage devrait être de retour prochainement. Une sombre histoire de « jardin » dans lequel des types surdoués viennent apprendre l'art de la guerre. On s'attend à de longues heures de jeu, de nouveaux personnages, de nouveaux sorts et l'on espère que les mignons Shokobos effectueront leur grand retour au sein de nos poulaillers virtuels !

Soulbringer Grenlin - Automne

Encore du médiéval-fantastique dans un univers sombre et violent où persiste un seul espoir de rédemption. Ce sera à vous de jouer, comme d'habitude. *Diablo-like* ou *baldur-like* ? Peu d'infos à ce jour.

Planescape Torment Interplay - Eté

Avec le moteur amélioré de Baldur's Gate, Interplay prépare un autre jeu de rôle basé sur des univers parallèles cahotiques de Planescape (TSR Inc.) et donc toujours avec les règles de AD&D.

NOX Westwood - Automne

Un autre titre de chez Virgin, avec une vue à la Diablo. Nox proposera une résolution jusqu'à 1 024 x 768 pour des effets visuels vraiment spectaculaires et des sorts à vous couper le souffle.

D

Darkstone

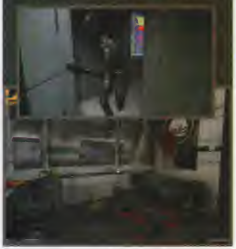
Delphine - Mars/avril

On l'annonce comme le digne successeur de Diablo. Ce jeu de rôle français vous propose de diriger deux personnages dans un monde médiéval-fantastique, lancés contre les forces infernales décidées à régner sur le monde. Graphisme soigné, 32 niveaux de jeu gérés aléatoirement par l'ordinateur, voilà de quoi ravir les amateurs. Ajoutez à cela 86 sortes d'ennemis, une vingtaine d'armes, 32 sorts magiques, des effets de lumière à faire pâlir Cameron et son *Titanic* (non, là j'en fais un peu trop)...

System Shock 2

Looking glass - Printemps

Plus de quatre ans après l'excellent System Shock, voilà Looking Glass tenté de faire revivre son ancien hit. Plus qu'un simple *quake-like*, ce deuxième *opus* est un véritable casse-tête futuriste empruntant à *Star Wars*, Alien et autres références cinématographiques. Sachant que les affreux ont pondu Dark Project : la guilde des voleurs, on peut s'attendre au meilleur.



Revenant

Eidos - Printemps

Un jeu de rôle médiéval-fantastique se déroulant dans un univers sombre et violent, de très nombreuses armes, de très nombreux sorts, de très nombreux personnages, tout un tas d'objets, tout un tas d'armures, ça sent le Diablo, ça ressemble à Diablo, c'est presque du Diablo, mais c'est Revenant. Les premiers *screens* sont plutôt alléchants, et l'on attend vivement le printemps pour le voir fleurir.

Deus Ex Ion Storm - Automne

2052, un monde cyberpunk, le moteur de Unreal, un complot à l'échelle mondiale, un héros biologiquement amélioré, peu d'infos mais un scénar futuriste, alors on peut espérer de bonnes choses…

Sword & Sorcery Heuristic - Été

Un des excellents produits repris chez Virgin, avec un moteur 3D exceptionnel, des personnages originaux et surtout la possibilité de garder ses héros autant pour le mode Solo que Multijoueur.

Elysium Cavedog - Été

Entre mythologie et *fantasy*, entre découvertes et combats, Elysium devrait rassembler les foules grâce à un graphisme superbe, un scénario plutôt bien pensé et une réalisation soignée.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

DU 15.01.99 AU 28.02.99

GRANDE BRADERIE
DES
JEUX VIDEO

JUSQU'A 50% DE PROMOTION
SUR DES MILLIERS D'ARTICLES*

~~10F~~ **8F**

CDR SCORE-GAMES SILVER 650Mb

COFFRET SPEED

~~298F~~ **149F** LES 2

F1 RACING SIMULATION + SPIN OUT

JEUX WINDOWS 1

99F

170 JEUX

JEUX WINDOWS 2

99F

160 JEUX

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél. 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél . 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paraisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél . 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél . 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél - 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél . 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél - 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermaise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél · 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

•Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.•

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom .... Prénom .... Code Client ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tel. ....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				......F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				......F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				......F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ...../......
Signature

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

*DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE

RC B 385215603 GEN 4 FEVRIER 1999

Courses

La roue tourne

Les courses de voitures ont été parmi les premières à exploiter la 3D, en fil de fer, puis polygonale et maintenant texturée. Simulation, voiture, arcade, moto, véhicule armé… Rien ne nous est épargné mais il faut avouer que c'est de plus en plus beau et de plus en plus *fun*.

Entre les cartes 3D, Internet et les volants retour de force, nous aurons droit à toute une ribambelle de suites, toujours « plus mieux » que les précédentes. Les simulations sont de leur côté de plus en plus pointues, profitant des conseils de spécialistes, écuries ou pilotes célèbres. On sait que Lankhor travaille sur un nouveau projet de F1, mais c'est surtout Grand Prix 3 qui fait figure de future star. Quelques courses de rallyes ou de motos sont aussi prévues, mais l'essentiel des titres semble s'orienter vers le genre futuriste, arcade et éventuellement combat. Ainsi on aura droit à POD 2, à TT&T chez Take 2, à Mad Trax… Dans un genre un peu décalé, Grand Theft Auto 2 est lui aussi annoncé, sachant que le premier, tant controversé, a tout de même vendu plus d'un million d'exemplaires à ce jour ! Enfin, l'arcade sera toujours bien représenté avec les Rollcage de Psygnosis et Revolt de Acclaim. ■

Interstate 82

Activision - Mars

176 était *seventies*, disco et décalé… Interstate 82 reprend, lui, l'univers rock des années 80, ses films d'action avec leurs poursuites endiablées et leurs cascades incroyables. Vous y retrouverez Taurus et de nombreux autres personnages toujours aussi fous, plus un scénario complexe, un comportement plus réaliste des véhicules, de nouvelles armes et un nouveau moteur exploitant les cartes 3D.

Revolt

Acclaim-Été

L'idée de base de cette course est de reprendre les voitures radiocommandées pour offrir des sensations totalement nouvelles. Une réalisation exploitant au mieux les effets de transparence, de réflexions et de textures permet des courses dans des décors complètement allumés. Incassables, les quelques 30 bolides proposés nous ont déjà surpris par leur jouabilité exemplaire, mais attention à Rollcage de Psygnosis.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS GEN4

N°109

SPÉCIAL FINAL FANTASY 7 ET JEUX DE RÔLES
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET TERRANOVA ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°110

SPÉCIAL STARCRAFT, AVEC UN SUPPLÉMENT SUR LE JEU
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET ANVIL OF DAWN ET UN CÉCÉROM DE DÉMOS

N°111

SPÉCIAL X-FILES LE JEU, DOSSIER VIRGIN
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET STAR GENERAL ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°112

SPÉCIAL HALF-LIFE, COMMANDOS ET HEART OF DARKNESS
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET AZRAEL'S TEAR ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°113

SPÉCIAL FALCON 4, GEN 4 D'OR, MAX 2
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET WARHAMMER ET UN CD DE DÉMOS

N°114

SPÉCIAL GRIM FANDANGO, INDIANA JONES ET TOUS LES AUTRES PROJET DE LUCAS ARTS POUR 99
3 CÉDÉROMS
LA DÉMO JOUABLE DE SIN, UN JEU COMPLET SHADOW OF THE COMET ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°115

SPÉCIAL MONACO GRAND PRIX, RAINBOW 6, CLIN MACREA ET WARGASM
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET TUNNEL B1 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°116

SPÉCIAL POPULOUS 3, RAGE OF THE MAGES, TOMB RAIDER III, SANITARIUM
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET ALONE IN THE DARK 3 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES

N°117

SPÉCIAL TOMB RADER III, SIN, HALF LIFE ET POPULOUS 3
2 CÉDÉROMS
LA DÉMO JOUABLE DE TOMB RAIDER III, UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°118

SPÉCIAL DARK PROJECT LA NOUVELLE DIMENSION DU QUAKE-LIKE
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET · LE SECRET DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DE DÉMOS

...ET COMPLÈTEZ VOTRE COLLECTION !

Bon de commande

Numéros	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	Total
N° :		x ...F°	= F
N° :		x ...F°	= F
N° :		x ...F°	= F
N° :		x ...F°	= F
N° :		x ...F°	= F
Total anciens numéros TTC	*Rajoutez 10 F de frais de port par revue		= F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à : Génération 4 - anciens numéros 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

B119

❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
..... Tél : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Pays : .....
Date et signature : .../.../1999

Simulation

Tout pareil qu'en vrai

Le PC a toujours été le territoire de prédilection pour les simulations et les choses ne sont pas prêtes de s'arrêter. Mais plutôt que d'essayer d'obtenir la licence du dernier avion furtif top secret pour coller son nom sur la boîte, un peu d'originalité serait la bienvenue !

Paradoxalement, malgré l'arrivée de nouveaux joueurs moins fanatiques, le domaine de la simulation *a priori* plus élitiste (notamment pour les combats aériens), reste un des genres les plus embouteillés. On peut ainsi dénombrer une dizaine d'éditeurs très portés sur la chose, que cela soit Microprose, Jane, Interactive Magic, Novalogic, Digital Integration, D.I.D., ou plus récemment Activision, Eidos, etc. Et désormais, on a du mal à imaginer de sérieuses évolutions pour ce type de *soft*, la 3D étant déjà de grande qualité, le Force Feedback ayant apporté son lot de bonnes surprises et les jeux en réseau fonctionnant plutôt bien. Du coup, la solution viendra peut-être de titres tels que Total Air War, mêlant plusieurs genres. Pour les fans de simulation futuriste aussi, les choses s'annoncent assez calmes, ce qui est surprenant car le public touché semble plus vaste et l'effet du film *Star Wars* devant logiquement créer quelques nouvelles vocations en fin d'année ! ■

FLY !

(GOD/Take 2 - Avril)

Babylon 5

(Sierra/Cendant - Mi-99)

Dans les divers produits de la gamme Babylon 5, il est logique d'y trouver une première simulation de combats spatiaux, avec un scénario initié par J. Michael Straczynski (à l'origine de la série télévisée) et donc tous les éléments de l'univers de S.-F. originaux. Dans les combats, vous contrôlez indépendamment votre vaisseau et votre système de visée, grâce à une utilisation intelligente du chapeau de votre Flightstick.

Avec ce produit, Terminal Reality tente d'entrer dans la cour très fermée des Flight Simulator et Flight Unlimited, à savoir la simulation pure et dure d'avion. On retrouve pour l'occasion Mark Randel, co-concepteur et programmeur de FS5 de Microsoft ! Attendez-vous à des modèles de vol très réalistes, à des milliards de paramètres et d'options et à un rendu 3D ultra-réaliste.

Flanker 2.0

(SSI – Mi-99)

Le premier simulateur sur cet avion russe avait surpris tout le monde par sa qualité et le deuxième semble bien lancé pour recommencer, avec un éditeur de missions dynamique, un système d'apprentissage progressif qui ravira les débutants et un moteur 3D qui nous avait impressionnés au dernier E3. Et puis pour une fois qu'on ne pilote pas un avion ricain, on va se faire plaisir !

X-Wing Alliance

(LucasArts/Ubi Soft - Avril)

La saga Star Wars continue de s'enrichir de produits de qualité, avec l'arrivée prochaine d'un nouvel élément à classer dans la catégorie X-Wing et TIE Fighter, une nouvelle simulation de combats spatiaux, avec au final la bataille de Endor et l'attaque de la seconde Étoile noire. Outre un moteur 3D complètement refait, le jeu vous permettra de piloter pour la première fois le Faucon Millénaire et des rumeurs font même état en mode Multijoueur de la possibilité d'affecter d'autres joueurs aux diverses tourelles lasers ! Avec plus de 50 missions en solitaire, un scénario complexe s'intégrant à la « vraie » histoire de Star Wars, des nouveaux vaisseaux et divers modes Multijoueur, cela nous fera patienter jusqu'au film !

Starlancer D.A./Microsoft - Fin 99

Lorsque les frères Roberts (Wing Commander, Privateer) travaillent sur un nouveau projet de combats spatiaux, on peut leur faire confiance, les yeux fermés.

Flight Simulator 2000 Microsoft - 99

Bon d'accord, pour l'instant aucune information n'a filtré si ce n'est que le directeur de la branche jeux de Microsoft, Ed Fries, l'annonce comme événementiel !

N. W.W.II.F. C Psygnosis - Mars/avril

Avec une campagne, un mode Historique, des duels et divers modes Réseau, découvrez la Seconde Guerre mondiale dans 17 appareils authentiquement restitués.

Jeu on-line/réseau

Mes vies virtuelles

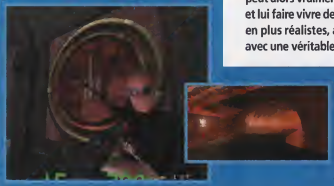
Le futur du jeu vidéo est le Multijoueur massif sur Internet ! La technologie et les idées commencent à mûrir… et il ne reste donc plus qu'à prier pour une baisse sauvage des tarifs de France Télécom ou à l'émergence rapide du câble et du XDSL, avec un abonnement mensuel et illimité !

En attendant, avec une ligne Numéris ou dans des salles ayant des accès à haut débit, vous pouvez jouer dans de bonnes conditions, moyennant un coût assez élevé tout de même. D'un côté il y a les jeux commerciaux, de type *quake-like*, stratégie temps réel ou même action, qui permettent de battre ses copains ou d'exploser des adversaires situés à des milliers de kilomètres. L'évolution de ces derniers, que cela soit avec des tournois ou des portes qui permettent de passer d'un serveur à un autre de façon transparente, va subir de sérieuses métamorphoses. D'un autre, on s'oriente de plus en plus vers des jeux basés sur des univers persistants, évoluant selon les actions des joueurs et des maîtres de jeu. Ces derniers sont beaucoup plus motivants car on peut alors vraiment développer un personnage et lui faire vivre des aventures virtuelles de plus en plus réalistes, avec des combats mais aussi avec une véritable vie culturelle et sociale. ■

Everquest

(Sony Interactive - Mars)

Actuellement le jeu *on-line* en bêta-test le plus prometteur, avec une utilisation intelligente de la 3D, une grande variété de décors, de personnages et de monstres, une interface puissante et pratique et un univers médiéval fantastique qui ravira tous les passionnés. Olivier délaisse le domicile conjugal pour des frasques virtuelles avec des oreilles pointues, tandis que Didier ne jure plus que par les nains !



Quake III

(ID Software/Activision - 99)

Les premiers écrans commencent à apparaître mais tout comme pour Quake II, ce n'est pas la réalisation qui nous attire le plus dans ce produit. En effet le génie de ID Software, John Carmack, travaille sur le concept de Quake Arena, exclusivement Multijoueur depuis plus de deux ans et cela devrait donc faire très mal, un bon jeu étant toujours mieux qu'un beau jeu ! Quoique, tout bien considéré, du côté de la réalisation, cela promet aussi.

Team Fortress 2

[Valve/Cendant - Mi-99]

Pour pallier le peu d'intérêt des modes Multijoueur de Half-Life, l'équipe de Valve a en effet repris l'équipe de Team Fortress (*add-on* Quake) pour développer ce qui est devenu un produit à part entière, complètement différent de Half-Life, orienté essentiellement *on-line*, avec différentes professions et des modes Multijoueur complètement novateurs par rapport aux classiques Capture The Flag ou Deathmatch !

Unreal Tournament

[GT - Mi-99]

Après le duel Quake II/Unreal, les hostilités continuent sur le *on-line*, puisqu'en réponse à Quake III (Arena) de ID Software, exclusivement dédié au jeu en réseau, Epic vient d'annoncer en effet Unreal Tournament, lui aussi uniquement développé pour le jeu en réseau. Il faut dire que de ce côté-là, Unreal faisait un peu figure d'amateur, avec de nombreux problèmes et un manque de punch certain, alors que côté graphisme… Ce produit intégrera donc les tous derniers *patches* Multijoueur, de nouvelles options et des *bots* (humains simulés par le programme) pour s'entraîner. En tout cas, les premiers écrans de Unreal Tournament nous font baver d'avance et la communauté *quake-like* attend énormément des modes Multijoueur…

Fireteam Multitude - Mars

Le produit est déjà sorti aux États-Unis, avec, comme son nom l'indique, une importance toute particulière de jouer en mode Coopératif pour gagner encore plus d'expérience.

Asheron's Call Turbine/Microsoft - Mi-99

Malgré ses retards, avec la puissance de Microsoft et de sa Gaming Zone, un autre jeu de rôle médiéval fantastique très prometteur, entièrement en 3D temps réel !

Ultima Online/Second Age Origin/E.A. - Disponible

Bon, il est déjà disponible depuis quelques semaines mais pas vraiment distribué massivement en France. Et pour cause, le module de traduction automatique n'est pas encore au point…

La rédac' en folie

Carnet2bord

Après des fêtes de fin d'année en colonie de vacances (Seb), alcooliques (Cedric), ou culinaires (Xavier), l'équipe est enfin de retour !

20 décembre 1998

Cedric donne une leçon de nœud de cravate à tout le monde. Afin de lui donner un coup de main, Cédric, ex-maquettiste de *Gen4* et frère ennemi du cravaté, tente le double nœud et le laisse à moitié mort, étranglé.

21 décembre 1998

Cedric et Luc jouent à Baldur's Gate toute la journée depuis quelques jours. Ces messieurs parlent sans cesse de « voyages à Naskell », de « ventes de gemmes » et autres « massacres de Kobolds ». Pour les faire taire, une chasse à l'Orc interrédaction est lancée contre les malheureux.

22 décembre 1998

Régis a développé une routine de manière autonome : vélo 0,96. Il se déplace ainsi librement, évite les surchauffes et les courts-circuits. Il faut dire qu'on a le dernier Régis : il ne consomme presque rien !

23 décembre 1998

Johnny est photographié pour l'ouverture du dossier « Les derniers jeux du millénaire» en raison d'une ressemblance certaine avec le personnage du film *Eraserhead*. Son regard halluciné n'est d'ailleurs même pas feint !

24 décembre 1998

Xavier siffle une jolie fille en minijupe qui passe devant la machine à café. L'assemblée et la victime sont outrées tandis que le fautif ébranle tout le bâtiment d'un éclat de rire tonitruant.

25 décembre 1998

Ce jour béni, un nouveau pigiste arrive à la rédaction. Si sa barbe naissante, sa hôte, ses bottes fourrées et son prénom (Noël...) font tout d'abord penser à un canular, tout le monde penche finalement pour une hallucination collective due à une indigestion de foie gras.

29 décembre 1998

Soucieux de tout faire comme Fred, Seb se met à Everquest. Mais au lieu de massacrer Orcs et Trolls, ce dernier, toujours fleur bleue, joue aux jeux de l'amour et du hasard avec de jeunes voleuses américaines. Dépouillé mais heureux, il devient finalement clochard virtuel.

2 janvier 1999

Cela fait maintenant un mois que la bande-annonce de *Star Wars épisode I* tourne en boucle sur tous les PC de la rédac'. On commence d'ailleurs à remarquer une étrange ressemblance entre Julio et Yoda, mais surtout entre Chewbacca et Cedric. Ça doit être leur façon de s'exprimer...

3 janvier 1999

Johnny (notre maquettiste), emporté par l'ivresse d'un déjeuner, confesse joyeusement ses atroces crimes de jeunesse : assassinats de chats, tueries de souris, éviscérations de crapauds. Il travaille désormais élégamment paré d'une camisole et clique de mieux en mieux avec le nez.

4 janvier 1999

Depuis qu'il s'est installé à la place de Fred, Seb parle toute la journée sans discontinuer. Cedric fait remarquer que « heureusement qu'il est là, sinon on serait obligé de mettre la radio ». Oui, mais si seulement on pouvait changer de station...

5 janvier 1999

Cédric, notre ex-maquettiste « poil à gratter » quitte la rédac' pour celle de *Micro Dingo* (la revue *trash* consacrée au Net). Heureusement car son désir de passer dans *Gen4* des articles sur les chats enragés de Mongolie du sud-est ou sur les internautes naturistes transsexuels se faisait dangereusement impérieux.

7 Janvier 1999

Dans un accès de mathématophilie, Luc demande qu'on lui convertisse la vitesse d'un T.G.V. en vitesse lumière. Après deux jours de calcul intensif, Seb conclut qu'un T.G.V. dépasse la vitesse du son tandis que Johnny donne le résultat en euros. seul Régis trouve la bonne réponse : 83,33 m/s. «On s'en fout, dit Cedric, un cycliste du tour de France va de toute façon plus vite». Effondrement général.

TOP JEUX DE RÔLE

N° 118	Baldur's Gate	Interplay	★★★★★
N° 108	Fallout	Interplay	★★★★★
N° 103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★★

TOP SIMULATION

N° 117	European Air War	Microprose	★★★★★
N° 116	Total Air War	DID	★★★★★
N° 116	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	★★★★★
N° 115	Colin McRae	Codemaster	★★★★★

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 117	Sin	Activision	★★★★★
N° 117	Half-Life	Cendant	★★★★★
N° 114	Urban Assault	Microsoft	★★★★★

TOP SPORT

N° 118	NBA Live 99	E.A. Sports	★★★★★
N° 117	Fifa 99	E.A. Sports	★★★★★
N° 116	NHL 99	E.A. Sports	★★★★★
N° 112	Football Manager 98	Sierra	★★★★★

TOP STRATÉGIE

N° 103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N° 112	Commandos	Eidos	★★★★★
N° 110	Starcraft	Blizzard	★★★★★

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N° 116	Sanitarium	ASC Games	★★★★★
N° 114	The X-Files	Fox Interactive	★★★★★
N° 118	Dark Project	Eidos	★★★★

TOP DU MOIS		OLIVIER	LUC	CEDRIC	SÉBASTIEN	DIDIER	XAVIER	RÉDAC GEN4	PAGE
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	HIT	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	-	★★★	★★★★	P. 104
SIM CITY 3000	HIT	★★★★	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	P. 114
STARCRAFT BROOD WAR	HIT	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 130
FIGHTER SQUADRON	HIT	-	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	P. 132
APACHE-HAVOC	HIT	-	★★★★	★★★★	★★★	-	★★★★	★★★★	P. 122
DETHKARTZ	HIT	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	P. 128
DOMINANT SPECIES		-	★★★	★★★	★★★	-	★★★	★★★	P. 140
BLOOD 2 THE CHOSEN		★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	P. 158
SAGA THE RAGE OF VIKINGS		★★★	-	★★★	★★★	-	-	★★★	P. 144
MYTH 2		★★★	★★★	★★	★★★	-	★★★	★★★	P. 148
DELTA FORCE		★★	★★	★★	★★	★★★	-	★★	P. 152
TRESPASSER		★★	★★	★	★★	★★	-	★★	P. 156
TELLURIAN DEFENCE		-	★★	★	★	-	-	★★	P. 154

Bombe : Vélo de Régis ★ : Clio de Olivier ★★ : Renault 21 de Seb ★★★ : Super 5 de Cedric ★★★★ : 600 XJN de Luc ★★★★★ : 900 RF de Johnny ★★★★★★ : Ford Fiesta de Julio

Les Mongols fiers

Si l'on en juge par le comportement énigmatique des membres de Gen4 *ces temps-ci, il semblerait que les ordinateurs rendent totalement toqués.*

OLIVIER

Ce qui commençait comme une marotte s'est rapidement transformé en obsession maniaco-compulsive : collectionner les pigistes ? Non, jouer à Everquest ! Ce jeu joue un rôle (c'est le cas de le dire) tellement important dans la vie de Olivier, qu'à présent il ne se sépare plus de son unité centrale, dernier pont le reliant à la vie normale. Il dîne avec elle, l'installe à ses côtés en voiture et lui a même fait des cadeaux de Noël. On ignore encore si leurs relations vont plus loin... C'est grave docteur ?

SÉBASTIEN

Depuis qu'il est à la rédaction en permanence, Seb a une épouvantable manie : il parle sans cesse, de tout, de rien, de la pluie, du beau temps, de ses parents, de sa voiture, de la viande hachée, du prix de l'essence, de pyjamas, de mangas, des blinis... Le seul moyen d'avoir la paix est de le poser devant Rogue Squadron et de l'enfermer dans la salle de test. Il arrive cependant qu'il traverse des crises de mélancolie profonde durant lesquelles il se tait... Mais rarement plus de 24 secondes.

XAVIER

On le connaissait dingue du short, des *comics* et du « home cinéma ». On savait aussi que Xavier est un fou de technologie, fondant sur le moindre gadget *high-tech*. Mais ce que l'on ignorait, c'est que cette soif du progrès l'a amené à interfacer son appartement et son PC : grille-pain, lit, machine à laver et petite amie sont désormais connectés à son PII. Le seul problème, c'est qu'à cause d'un short mal repassé, l'ordinateur ne l'a pas reconnu et lui refuse l'entrée. Pour se consoler, il joue à Half-Life à la rédaction.

DIDIER

Pour Didier, la vie n'est pas facile, même s'il habite le Sud de la France. Avant de démarrer son PC, son modem et ses installations, il est effectivement obligé d'aller débloquer la roue à aube, de réveiller puis de fouetter les trente cyclistes qui permettent de faire fonctionner les dynamos, d'orienter les panneaux solaires et parfois, mais parfois seulement, il réunit assez d'énergie pour allumer son PC. Dans ces cas-là (une ou deux fois par mois), il peut s'adonner à Dark Project et à Baldur's Gate.

LUC

Luc est incapable de travailler sans sa fidèle bouteille de Salvetat à ses côtés. Mais Cedric et Seb ayant remarqué qu'il ne vérifiait jamais ce qu'elle contenait s'amusent régulièrement à la remplir de trucs amusants : liquide de frein, antigel, huile de ricin, eau de Cologne ou pire que tout, Cacolac. C'est sans doute à cause de ces gentilles farces que Luc a développé un teint particulier : il luit dans l'obscurité et fleurit tous les matins. Ses serres l'empêchent d'ailleurs de profiter pleinement de Baldur's Gate.

CEDRIC

En plus d'être barbu et amateur de bière et de pastis, Cedric ne peut commencer l'après-midi sans un certain rituel. Il commence par monter le son de son PC, passe un vieux U2 ou un vieux Depeche Mode à fond les ballons, dévore un hot dog, une religieuse au café, trois sandwichs, deux poulets rôtis et vide un litre et demi de Coca. Il peut ensuite se consacrer pleinement à la dégustation de plusieurs cigarettes, déclenchant tous les détecteurs de fumée du journal. Ensuite, il joue à Baldur's Gate.

Auchan LE TOP FE

Chaque mois le meilleur

1 SIM CITY 3000

L'AVIS DE GEN 4 : Avec ce troisième volet, Sim City se positionne à nouveau comme un must de la gestion, sur lequel les heures défilent sans qu'on s'en rende compte. Ajoutez à cela qu'il est techniquement sans reproche et esthétiquement réussi et vous aurez l'un des premiers bonheurs de 1999.

★★★★

Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : STRATEGIE

2 APACHE HAVOC

L'AVIS DE GEN 4 : Depuis Longbow 2, les puristes de la simulation n'avaient rien eu à se mettre sous la main. Heureusement est arrivé Apache Havoc qui, avec ses deux hélicos de compétition, propose un challenge aérien intéressant. Les campagnes dynamiques sont très bien étudiées et sont très crédibles. Les missions sont ainsi variées et offrent un vaste éventail de situations de combat.

★★★★

Éditeur : UBI SOFT
Genre : SIMULATION

3 VIPER RACING

L'AVIS DE GEN 4 : Viper Racing est une réussite. Le contrôle et le comportement exemplaires des Dodge donnent au joueur une maîtrise absolue des véhicules, de leurs trajectoires et de leur inertie. Les circuits variés et la réalisation très honnête permettent quant à eux d'assurer une bonne durée de vie. Ajoutez à cela un Multijoueur enrichi de modes de jeu délirants et vous obtenez une excellente surprise !

★★★★

Éditeur : CENDANT
Genre : SIMULATION

4 MYTH II

L'AVIS DE GEN 4 : C'est le règne du carnage et de la destruction. Tous les hommes craignent la colère du Fléau des Ames, le plus cruel et perfide des Seigneurs. Les murs du château s'effondrent sous le feu nourri des mortiers. Des remparts s'écoule une pluie de flèches enflammées. L'ennemi creuse vos rangs en invoquant des sorts apocalyptiques, prenant la vie de vos meilleurs guerriers. Bienvenue dans l'univers de Myth II : Le Fléau des Ames, un jeu de stratégie qui se déroule dans un monde en 3D, fait d'alliance, de dangers et de maléfices antiques.

★★★

Éditeur : GT INTERACTIVE
Genre : ACTION/STRATEGIE

5 PEUGEOT GRAND TOURING

COUP DE COEUR AUCHAN : Les graphismes 3D ont été développés pour donner à cette simulation de course sur circuit une prise en main et une jouabilité exceptionnelles dans des décors de rêve. Pilotez 10 voitures sur plus de 20 circuits, de jour comme de nuit et par tous les temps. Grand Touring dispose de plus de 10 caméras : vue intérieure ou style TV, choisissez vos angles de vue et enregistrez vos meilleures performances. Et pour affronter les meilleurs pilotes, connectez-vous en réseau, jusqu'à 8 joueurs.

COUP DE COEUR AUCHAN

Éditeur : UBI SOFT
Genre : SIMULATION

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★ TRÈS

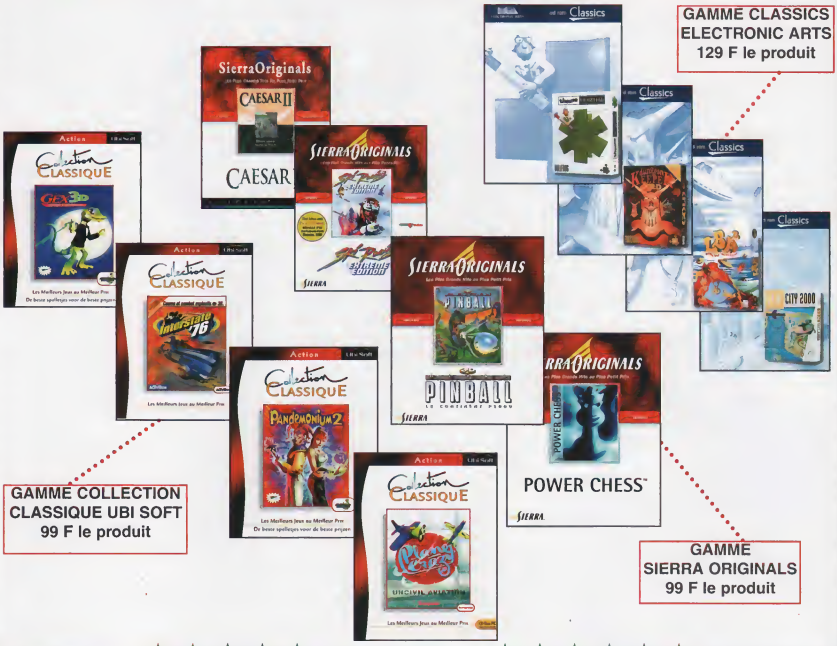
BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

VRIER 99

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN4 ÉRATION
LE MEILLEUR DES JEUX PC

La sélection des jeux Budget



BON ★★★★★ **EXCELLENT** ★★★★★★ **MYTHIQUE**

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

Éditeur Electronic Arts **Format** CD-ROM PC **Genre** Civilization **Prix** env. 370 F **Sortie** mi-février **Config. mini.** P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95 **Config. recom.** P233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win 95

Version testée : bêta anglaise
Problèmes rencontrés : très rares retours Windows, rares *bugs* graphiques, jeu parfois bloqué

Sid Meier's Alpha Centauri

C'est la fin du monde

C'est toujours agréable quand un gros produit, genre* blockbuster *du jeu vidéo, nous arrive trois jours avant la fin du bouclage. Nuits blanches, jeûne, yeux rouges, c'est un chouette métier que le nôtre. Ne vous en faites pas, la maladie Alpha Centauri va vous donner les mêmes symptômes.

Nous sommes en 2100. Après avoir bien salopé notre planète, vous partez vers Alpha Centauri, la nouvelle Terre promise. C'est qu'il va falloir recréer une civilisation quelque part vu que chez nous tout est dévasté après des années de guerre atomique. Ni une, ni deux, on envoie des colons dans l'espace. Comme d'habitude lorsque vous laissez trois pelés et deux tondus ensemble, ils finissent inexorablement par se foutre sur la tronche. Résultat, sept modules s'envolent séparément vers la Terre promise afin de fonder leur propre civilisation (ou devrais-je dire Civilization ?). Et c'est là que le jeu débute. Vous choisissez la faction que vous allez diriger parce que c'est pas tout mais bon, mieux vaut être dirigeant que dirigé. Sept peuples sont au choix : La University of the Planet, dirigée par le Commander Prokhor Zakharov, ne vit que pour les sciences et la recherche. Ce dernier peut être un allié puissant contre l'échange de quelques découvertes. Les Lords Belivers, dirigés par le Lt Commander Miriam Godwinson, cherchent à contrôler les pensées ▶

Construisez rapidement de gros véhicules blancs (les POD), pour créer de nouvelles bases.

À chaque construction importante, un monument vous est érigé. Normal, je suis un dieu vivant !

humaines. Ils sont doués en psy mais restent faibles face aux armes puissantes. The Human Hive, dirigé par le Commander Sheng-ji Yang, est plus orienté vers l'alliance homme/machine. Hargneux et puissants, ils doivent être combattus dès le début de la partie pour ne pas le devenir encore plus (hargneux et puissants). Les Peackeeping Forces, dirigés par le Director Pravin Lal, recherchent la paix. Et comme on dit, *si vis pacem, para bellum*… D'une partie sur l'autre, ils peuvent être puissants ou faibles. Les Morgan Industries, dirigées par Nwabudike Morgan, sont attirés par l'industrialisation. Si vous n'avez pas beaucoup progressé, ils vous soutiendront. Sinon, ils ne vous serviront à rien de bien utile. Les Gaia's stepdaughters, dirigés par le Lt Commander Deirdre Skye, ont opté pour une conduite écologique. Ils peuvent devenir très puissants et vous aider si vous savez être très perspicace. Enfin, la Spartan Federation, dirigée par le Lieutenant Corazon Santiago (la sœur de not' Luc), aime la guerre et les conquêtes. Tantôt alliés, tantôt ennemis, ils sont difficiles à vaincre. À vous de choisir la faction que vous préférez, selon vos affinités.

Home, sweet home

Votre première mission, si vous l'acceptez, sera de vous autodétruire dans les sept secondes. Après ce message, la cassette fondera votre première cité. Ou l'inverse. Enfin bref, vous voilà dans votre capitale, que vous nommez comme vous l'entendez, après tout c'est vous le chef.

Suivant vos victoires, vos unités survivantes accèdent à une force supérieure.

De temps en temps, votre vie est retracée dans le grand livre.

Construire pour embellir la vie de vos citoyens est une chose primordiale, sinon, gare à la révolte !

Les vers sont difficiles à maîtriser mais sont bien utiles pour faire respecter votre grandeur !

Moi, quand je fous une trempe à un ennemi, je ne lui fous pas qu'à demi. Des ruines et de la fumée, voilà ma carte de visite !

Capturer une ville ennemie demande peu de sueur. La garder en requiert bien plus.

Les murs sont fournis avec votre première troupe militaire. Pour débuter, seules quelques rares unités sont disponibles pour votre production. D'abord, mieux vaut créer une troupe supplémentaire pour garder la ville, la première vous servant à explorer les alentours. Ensuite, un « POD » pour fonder une autre cité s'avère un choix judicieux. Et ainsi de suite. Car plus vous avez de cités, plus vous aurez de population donc plus de pouvoir face aux institutions mondiales. Mais cela, on en reparlera plus tard.

Pour développer vos villes, il vous faudra exploiter les ressources de la planète. Des capteurs solaires seront nécessaires pour récupérer l'énergie nécessaire à vos productions, des mines vous permettront de récupérer plus de minéraux, également primordiaux dans la conception d'unités ou de bâtiments, les fermes développeront vos réserves de nourriture et la forêt permettra de récupérer un peu de tout ça à la fois. Vous aurez à développer ces infrastructures tout autour de la ville grâce aux *formers*, unités de construction. Si vous ne le faites pas, elle se développera bien moins vite et sera beaucoup moins productive. Vous pouvez décider de l'orientation de votre populace. Certains seront docteurs, d'autres travailleurs (bâtisseurs), d'autres spécialisés dans la force psychique (utile pour la défense de la ville). À vous de trouver un équilibre satisfaisant.

Vos unités peuvent se développer suivant leurs armes, moteur, armure et acquérir des forces spéciales.

J'AI TROUVÉ !

Les recherches vous permettent d'évoluer vers une ère plus moderne. Plus vous découvrez de choses, plus vous pourrez construire de bâtiments ou bien produire des unités encore plus puissantes. Ces recherches se divisent en quatre points essentiels. L'écologie, afin de respecter l'environnement ; le combat, afin de devenir plus puissant ; le genre humain, afin de mieux comprendre l'homme, ▶

Les espèces de tas de boue sont des vers. Heureusement, ils appartiennent à une faction amie.

Construire des mines, des fermes ou planter des forêts s'avère primordial pour l'expansion de votre cité.

Les découvertes vous apportent des compétences spéciales bien utiles.

Vos recherches vous permettent d'accéder à de nouvelles unités et de nouveaux bâtiments.

Le problème de Alpha Centauri est le manque total de diversité au niveau du terrain.

ses besoins, ses pouvoirs psychiques ; et enfin les constructions, afin de développer vos bâtiments.

Plus vous aurez de villes, plus vous pourrez progresser rapidement et peut-être même lancer deux recherches à la fois.

Ces recherches vous donnent accès à des découvertes primordiales pour l'humanité. Vaccin de longévité, voyage orbital, vie virtuelle, et j'en passe. À chaque fois que vous complétez une découverte, vous devenez de plus en plus civilisé. Certaines de ces découvertes vous donnent même des bonus non négligeables (combat psy plus performant, plus d'énergie à chaque tour, labos plus performants, etc.). Elles sont donc primordiales.

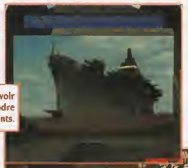
Contrairement aux recherches, qui se font automatiquement et qui sont gérées par toutes vos villes à la fois, ces découvertes ne s'étudient que dans une ville à la fois. Votre ville la plus productive devra donc être mise à contribution, tout en essayant de ne pas lui faire prendre de retard sur le développement de son infrastructure. Mais hâtez-vous, vos concurrents voudront découvrir ces secrets les premiers et feront tout pour aller plus vite que vous !

Heureusement, la découverte d'unités *aliens* (enfin, ceux qui habitaient la planète à votre arrivée) vous permet de progresser plus vite si vous les rapatriez dans l'une de vos villes et les connectez à vos installations de recherche.

Force Commander

Pour contrer votre avancée technologique, deux dangers ont été inclus dans le jeu. Les premiers sont les *mind worms*, sortes de vers de terre de merde qui combattent de façon psychique. Battus d'avance face à vos unités militaires, ils sont très chiants lorsqu'ils vous lattent une unité de construction ou de transport. Second danger, moindre, les *fungus*. Ces herbes empêchent la construction de fermes ou de mines et ralentissent votre progression. À vous de découvrir le moyen de les éradiquer, grâce à vos recherches !

Selon les recherches que vous effec-



Zou, un navire de construit ! On va pouvoir aller voguer sur la grande bleue et atteindre de nouveaux continents.

Vous pouvez aussi construire des villes maritimes. Seul ennui, l'infanterie n'y servira qu'à garder la base.

À vous de choisir quelle unité va être produite dans cette ville.

Apocalypse now

La fin du monde, c'est bien sympa, ça. Pour ceux qui espèrent lire dans leur quotidien préféré comment elle s'est déroulée, c'est mal barré. Alors en top exclusivité pour *Gen4*, voici les différentes manières dont nous allons pouvoir tous mourir. Gardez le sourire et choisissez votre mode de destruction.

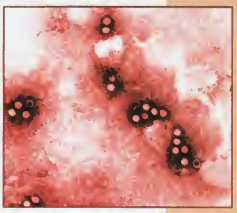
Omelette aux champignons

À force de faire les cons, ils vont bien nous en déloger un bon gros, un bon gras et un bien vénéneux, champignon… Moi qui apprécie pourtant les cèpes, les bolets, les girolles, je doute de pouvoir digérer celui-là. Vous non plus d'ailleurs. Après un éclair éblouissant qui vous plongera dans l'obscurité pour toujours, vous risquez de trouver la température un peu trop élevée pour votre peau fragile et lavée au Palmolive chaque matin.

Seb, c'est bien

À force de nous saouler toute la journée, à force de parler sans cesse pour ne rien dire, il va bien finir par nous faire exploser la tête ! Et quand il en aura fini avec la rédac', il se lancera sur les ondes internationales, histoire que vous ne ratiez rien de ce qu'il a à dire… Vous riez ? On a déjà essayé les boules Quiès, le coup de massue et même l'autotrépanation de l'appareil auditif, ça ne marche pas !

Ch'tite bébête qui ronge



À force de nous inventer des maladies, ils vont bien réussir à nous en pondre une qui va ravager la Terre, non ? Après le cancer, le Sida, le rhume, la vache folle, que vont-ils réussir à balancer ? Si possible, un truc bien long, bien dégueulasse, un peu comme la peste, vous voyez ? Dans le genre que même vos lunettes n'empêcheront pas vos yeux d'exploser et les moufles, vos mains de tomber

Un pavé dans la mare

À force de nous envoyer des conneries dans l'espace, ils vont bien finir par nous faire tomber une bien grosse, bien énorme et bien dévastatrice météorite, non ? Dans le genre *Armaggedon*, sauf que Bruce Willis ne sera pas là pour sauver tout le monde. Résultat, percussion de la Terre, changement d'orbite, modification des climats, mort de toute espèce vivante… Ça vous tente d'agoniser pendant de longues années ? Non, moi non !

Autobronzant

À force de nous coller des usines à droite et à gauche, de nous planter des déchets radioactifs sous les panards, de nous faire péter Tchernobyl ou Superphénix à la tronche, Dame Nature va faire la gueule. Toute rouge, qu'elle va devenir. Résultat, les eaux vont se mettre à bouillir, déborder (comme pour les nouilles) et recouvrir toute parcelle de terre. Même ceux qui auront préparé leur sachet de thé n'en réchapperont pas

Yang (en bleu) s'introduit sur mon territoire. Pas pour faire bisou. Et si on passait au nucléaire ?

Parfois, vos alliés (en vert), viennent vous filer un coup de main pendant la guerre. Ils patrouillent aussi librement sur vos terres.

À chaque découverte, une petite vidéo sympathique encense vos chercheurs. Et moi alors ?

▶ tuerez, vous unités deviendront plus performantes. Elles se déclinent en plusieurs factions. La garnison regroupe les unités de défense nécessaires à vos villes. L'infanterie regroupe les unités d'assaut qui se déplacent à pied. L'artillerie regroupe les unités qui bombardent les villes ou unités adverses. Les tanks sont des blindés d'assaut. Les scouts sont des unités de découverte du terrain et sont donc assez rapides. Le naval regroupe vos unités maritimes, qu'elles soient militaires ou de service (plantation de fermes aquatiques, érection d'une nouvelle ville, etc.). Le transport regroupe vos unités maritimes ou terrestres qui... transportent d'autres troupes. L'*air assault* regroupe vos unités aériennes d'attaque. L'*air defense*, celle de défense. Les missiles sont de simples unités missiles pour bombarder (et latter beaucoup de monde) une ville, sans jamais la détruire. Le *paradrop* regroupe vos unités prêtes à être parachutées en un point précis. L'amphibie regroupe vos unités mi-terrestres, mi-navales. Enfin, le *buster* regroupe vos bombes atomiques qui rayent d'une carte un morceau de terre et le remplace par un lac bien radioactif. Toute ville dans les environs y passe irrémédiablement.

Toutes ces unités ont un certain nombre de cases de déplacement, points d'attaque et de défense. Ces points augmentent bien entendu selon vos recherches. Ces dernières vous autorisent même des bonus selon ce que vous attaquez (ville, infanterie, navires ou avions). Après, la loi du plus fort est respectée la plupart du temps ! Des unités particulières se battent à l'aide de leur force psychique, tout comme les *mind worms*. Utiles en début de partie, ces unités ne font plus le poids dès que le laser ou le plasma font leur apparition.

O.N.U., mon c... !

Les bâtiments que vous pourrez construire au fur et à mesure que vos recherches et découvertes progresseront sont variés. Ils concernent l'énergie (réception satellite...), l'écologie (recyclage, fermes...), le bien-être de votre peuple (théâtre, crèche,...), l'in-

Sur de petits morceaux de terre, gérez convenablement l'espace pour ne pas affaiblir vos villes.

Les avions sont utiles pour prendre d'assaut une base ennemie. Mais seule l'infanterie pourra la capturer.

Selon tout un tas de paramètres, vos villes subissent famine, sécheresse, natalité fulgurante ou âge d'or.

dustrie (usine...), le militaire (centre naval, aérien...) et la recherche (labos, hôpitaux...). Bien entendu, ils nécessiteront ouvriers et ressources pour être bâtis.

Une fois que vous avez pris contact avec les six autres puissances mondiales, les Nations Unies voient le jour. Chaque décision importante pour l'avenir du genre humain sera prise ici (arf, arf, arf !). Un peu comme notre O.N.U. (arf, arf, arf !). Deux candidats se présentent à la présidence de cet organisme souverain (arf, arf, arf !). Ce sont ceux qui totalisent le plus de population dans leurs villes. Ensuite, vous pourrez de temps à autre convoquer le conseil tout puissant (arf, arf, arf !) pour débattre de questions primordiales (arf, arf, arf !) : interdire les atrocités, décider d'une paix générale, acceptez le libre échange ou... élire le chef de l'univers ! Les deux factions qui possèdent le plus de population (donc de villes), peuvent être élues chef des Nations Unies. Elles ont dans ce cas 50 % de voix en plus pour tout autre débat.

Ces échanges sont extrêmement importants pour le bon déroulement de la partie. En effet, ils vous permettent de signer des échanges commerciaux. Ce qui signifie plus d'énergie pour votre peuple. Donc plus de puis-

Devenir performant dans les recherches est essentiel pour mener votre peuple à la victoire.

Et encore une découverte ! Sachez que plus vous découvrez, plus votre taux de réussite augmente.

TOP GUN®
HORNET'S NEST™

Un jeu d'action pour les fous de vitesse et de sensations fortes !

Appelez le 08 36 68 46 32*
et gagnez des joysticks Guillemot
Jet Leader 3D USB
et des jeux PC CD Rom
Top Gun® Hornet's Nest™ ! 2,23 F/mn

Extraits du règlement : ...

Top Gun® Hornet's Nest™ bientôt disponible sur PC CD Rom en version française intégrale

www.microprose.com
http://www.ubisoft.fr
MICRO PROSE
Ubi Soft

Ces espèces de soucoupes plantées dans le sol détiennent soit des unités, soit de l'énergie, soit de la nourriture... soit des *mind worms* !

C'est une ville orange, adossée à la colline, San Fransisglz s'endort...

sance. Vous pourrez même signer des pactes. Cela souligne un peu plus la bonne entente entre vos deux peuples. Le Révérend Morgan est très fort à ce jeu-là et se révélera très souvent un allié précieux. Ces pactes sont également des alliances militaires. Votre allié vous enverra des troupes de soutien si vous êtes assiégé, et ce sera à vous de faire de même s'il vous le demande. Il vous fournira également sa carte du monde qu'il a découverte et facilitera les échanges de sciences.

Montjoie Ste-Mère-Denis !

A contrario, essayez de faire péter une bombe atomique sur vos ennemis. Certes, l'effet visuel est des plus beaux, champipi-champignon et tout le tralala, l'explosion a tout rasé et laisse place à un gros lac radioactif, vous aurez alors rayé une ville de la carte. *Cool*, non ? En un sens, cela devrait suffire pour calmer les ardeurs de vos adversaires. Malheureusement, si les Nations Unies sont effectives, il vous faudra répondre de vos crimes. Et cela se termine bien souvent en guerre mondiale, vous seul contre tous les autres. Alors du calme avec le nucléaire. Faire face à un ou deux ennemis, voilà qui n'est en général pas trop difficile. En latter six à la fois... il vaut mieux avoir les *sboubs* bien accrochés.
Parce que c'est bien beau tout cela mais à quoi servirait de construire des unités militaires si ce n'était pour faire la guerre de temps en temps ? Si vous devenez puissant, vos concurrents les plus forts tenteront de vous rayer de la carte. Si vous êtes faible, les plus puissants n'auront aucun mal à vous bouffer votre ville. Les combats sont faits selon la force de vos unités, autant en attaque qu'en défense. Tout pareil que Civilization. On combat jusqu'à la mort ! Les villes bien défendues sont imprenables avec de faibles unités, cela va de soi. Mais pour investir une ville qui n'est plus défendue, seule l'in-

Le contravis de Sébastien

★ *Comme Sim City 3000, Alpha Centauri vous remémorera assurément les bons vieux jeux qui ont fait de vous (et de nous) des joueurs acharnés. Eh oui, le nouveau Sid Meier est à classer dans la même catégorie que ses ancêtres, qui vous ont scotchés de longues heures sur votre moniteur. Malheureusement, il vous rappellera également que les graphismes étaient bien tristes en ce temps-là. Mais comme cela ne nous empêchait pas de nous amuser à l'époque, passez donc le cap et vous découvrirez un grand jeu !*

Les Nations Unies votent tout un tas de truc. Essayez d'en devenir le *leader*.

Vous pouvez aussi tenter de coloniser l'espace autour de Alpha Centauri. Cela vous alloue quelques bonus supplémentaires.

Selon les climats, les paysages changent. Ici, un morceau de terre apparait au nord de ma ville et me connecte aux terres de... mon ennemi. Pas de bol pour lui.

L'avis de Cedric

★★★★★ *Pas de doute, c'est bel et bien un civilization-like. Et le moins que l'on puisse dire est que le ch'tit père Meier a du mal à se renouveler. Même mode de gestion, même système de découvertes, même système de déplacement, même genre d'interface, même gestion des unités, même les graphismes sont aussi moches que dans Civilization ! Heureusement, la soupe est encore bonne. On prend un malin plaisir à développer ses contrées, ses villes, son armement, et même les combats sont passionnants et très tactiques. Une nouvelle référence en gestion/stratégie.*

fanterie peut s'en charger. Vos unités navales ou aériennes en sont incapables. Ensuite ? Eh bien vous contrôlez la cité ! Souvent, la prise d'une de ses villes fait prendre conscience de votre puissance à votre adversaire. Il demande alors un cessez-le-feu. À vous de prendre ou de laisser. Mais ils vous laissent généralement le temps de vous réorganiser et de vous réarmer. Car un adversaire vaincu tentera toujours tôt ou tard de se venger !

Rhâââ pas Lovely ?

Ha, j'allais oublier. La soi-disant Terre promise de Alpha Centauri évolue elle aussi. Les eaux montent (encore plus vite si la pollution est importante), les volcans s'éveillent et les êtres s'éteignent (tout l'inverse de Volvic) et forêts ou *fungus* se développent. Prenez soin de votre planète (discours écolo à deux balles) semble être un peu le message de Sid Meier à tous les joueurs. Beaucoup d'éléments sont un peu trop gros pour que les joueurs ne pensent pas à un jeu bien vert (le mouvement politique, pas la couleur). Bref, hors de propos. Carton jaune, monsieur Sid !

Pour ceux qui en douteraient encore après avoir reluqué les écrans du jeu, Sid Meier est le créateur de Civilization. À son actif, on peut lui coller Civilization, certes, mais aussi Civilization II, Colonization et Railroad Tycoon. Autant dire que le bonhomme s'y connaît en jeux de gestion/stratégie.

Finalement, que doit-on penser de Alpha Centauri (permettez que je vire le « Sid Meier's » bien mégalo du titre ?) ? Eh bien c'est assez étrange. Un jeu qui pourrait (et devrait sans doute) être critiqué pour son graphisme vraiment (trop) sommaire, ses terres peu variées (eau, terre, eau, terre) et sa totale repompe sur Civilization n'offre en réalité que des plaisirs. Que vous soyez bourrin, tacticien, pacifiste ou je ne sais quoi d'autre, vous aurez toujours une chance d'arriver à la fin de votre mandat et devenir une entité de pure énergie (but suprême du jeu). Bon, j'ai oublié tout un tas de trucs (combat orbital, gestion de l'attraction des lunes et donc des marées, frontières bien définies, etc.) mais vous le découvrirez par vous-même. Alpha Centauri vaut que l'on s'y attarde vraiment pour tout découvrir. On accroche donc véritablement à cet énième *ersatz* de Civilization, pourvu que l'on si plonge à fond. Et là, le bonheur est indicible. ■

Cedric Gasperini

Une nouvelle base est fondée ! Mon empire s'étendra jusqu'à devenir le plus beau, le plus grand, le plus...

Bon, 9 % au final, c'est franchement nul. Mais la prochaine fois, je les éclate tous !

L'opinion de Olivier

★★★ *Il est vrai que rapidement, on retrouve les sensations sublimes qui nous avaient tellement séduits dans Civilization. Des progressions bien dosées et l'envie pressante de toujours pousser plus loin, de recommencer pour tester une nouvelle stratégie et orienter ses développements dans de nouvelles directions. N'empêche que je reste un poil déçu par rapport au peu de nouveautés et surtout au niveau de l'animation, si l'on peut parler d'animation. Bref, c'est super mais cela aurait pu être mieux.*

Plus vos recherches aboutissent, plus vos unités deviendront performantes et invincibles (enfin presque).

Les unités aériennes sont toutes puissantes et jouent un rôle très important dans la conquête de villes ennemies.

Dans vos villes, vous pouvez choisir la fonction de votre population.

HIT

Alpha Centauri

Graphisme	★★
Son	★★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- I.A. des adversaires
- Possibilités
- Tactiques

Les moins
- Copie de Civilization
- Moche
- Terrain peu varié

Éditeur Electronic Arts **Format** CD-ROM PC **Genre** gestion **Prix** env. 400 F **Sortie** disponible **Config. mini.** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, Win95 **Config. recom.** P200, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Version testée : bêta française
Problèmes rencontrés : aucun

Sim City 3000

Aux Sims du pouvoir

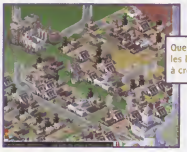
Si vous êtes las de la divinité, de la guerre spatiale ou de la chasse aux antiquités précieuses, et si vous souhaitez revenir sur Terre, réjouissez-vous ! Sim City,* hit *historique qui inventa pratiquement la gestion sur PC, nous revient après une belle toilette.

Normalement, au début d'une nouvelle année, on devrait avoir la tête toute pleine de bonnes résolutions. Du genre « Je vais devenir un gentil garçon et arrêter de massacrer des *aliens* à longueur de journée ». Ou « Promis, je ne me prendrai plus pour le Maître du monde devant mon PC ». Ce genre de trucs. Eh bien si pour la première, les choses sont en bonne voie, pour la deuxième, avec Sim City 3000, c'est très très mal parti ! Oui, Sim City, vous vous souvenez ? Votre 386 avec écran 14 pouces, des gratte-ciel, des tas de petits bonshommes râleurs et assez d'ennuis pour vous faire blanchir prématurément ? Je vois que vous vous souvenez. Non, laissez cette fenêtre et calmez-vous, on va discuter gentiment. D'abord, ils ne sont pas si méchants que ça, les Sims. Commander, vous aimez ça non ? Tout contrôler dans la vie de vos contemporains, il y a longtemps que ça vous chatouille, avouez. OK, pour les nouveaux venus et autres moins de vingt ans qui avaient échappé à Sim City 2000, reprenons les choses au début. ▶

Ce petit lama vous distille ses conseils sur demande. Mon conseil à moi : écoutez-le !

L'université de Sim City. D'accord, le réseau routier est un peu chaotique mais les cerveaux bouillonnent !

▶ Sim City 3000, comme ses prédécesseurs, offre trois modes de jeu. Des villes scénarios toutes prêtes dont il faut prendre la gestion, des villes réelles (Paris, Atlanta, Madrid, etc.) que vous serez libre de faire ressembler à leurs modèles ou non, enfin des étendues vierges dont vous devrez prendre entièrement la destinée en main.

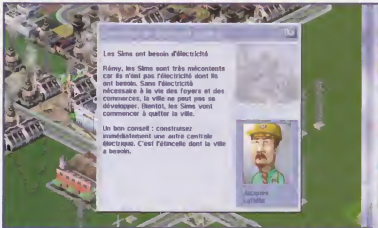


Quelque chose me dit que les indices de pollution ne vont pas tarder à crever le plafond.

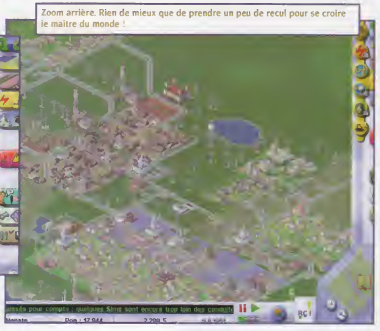
IMMOBILIER SANS SCANDALE

De l'herbe, de l'eau, des montagnes, bref, du terrain à bâtir totalement gratuit, à en faire baver le plus zen des promoteurs. Avant de commencer le jeu proprement dit, vous pouvez jouer à Dieu cinq minutes en modifiant la nature du sol : plus ou moins de collines, d'eau, de forêts... Sachant que tout ceci aura une incidence sur votre future gestion. Vous pouvez également choisir la date de début du jeu : 1900, 1950 ou 2000. Votre choix déterminera non seulement la durée de la partie mais aussi des techniques dont vous disposerez. Ceci étant fait, votre première tâche de maire, et la plus importante va être de délimiter des zones urbaines. Elles sont de trois types : résidentielles, commerciales, industrielles. Ce plan d'occupation des sols ne doit pas se faire au hasard. Étaler des zones n'importe où vous conduirait très vite à la faillite, d'autant qu'elles ne sont pas gratuites. Votre budget, plus ou moins important selon le niveau de difficulté, s'épuise vite, et les emprunts sont chers ! Pour tout arranger, les Sims ne sont pas des petits esclaves bêtes et prisonniers mais des citoyens conscients de leurs droits, attachés à leur petit confort. Si vous voulez qu'ils viennent bâtir

Une base militaire, ça n'est peut-être pas très beau, mais qu'est-ce que ça rapporte !



Mon conseiller en équipement. Le plus énervant, c'est qu'avec sa tronche de cake, il a toujours raison !



Zoom arrière. Rien de mieux que de prendre un peu de recul pour se croire le maître du monde !

Le tableau du budget est une vraie merveille de simplicité... et en plus je gagne de l'argent !

Cette riante cité s'appelle Métropolis. J'ai bien regardé mais je n'ai pas vu Superman. Et vous ?

Là, il va falloir que je me décide à creuser le métro si je ne veux pas qu'ils meurent de vieillesse au volant !

maisons et usines chez vous, il va falloir les séduire. En fait, ces petits bonshommes réagissent comme vous et moi : ils préfèrent avoir vue sur une colline boisée que sur un pylône et vont hésiter avant de s'installer devant la décharge municipale. Ils ne plaisantent pas non plus sur la qualité des installations et des services publics.

Commission de surendettement

Les plus jolies zones du monde resteront désespérément vides si elles ne sont pas desservies par un réseau routier conséquent, l'électricité en abondance, sans oublier l'eau courante à tous les étages. Quatre villes voisines se livrent à une concurrence sévère pour vous faucher vos citoyens potentiels, apprêtez-vous donc à jouer serré. Mais que tous ceux qui ne préparent pas l'E.N.A. se rassurent : vous n'êtes pas lâché seul dans la jungle de la politique. Des conseillers au moins aussi compétents en gestion urbaine que Michael J. Fox vous abreuvent de leurs conseils avisés. Ils vous diront où installer votre centrale, vous préviendront d'une trop forte augmentation de la pollution ou de la criminalité, tireront la sonnette d'alarme si vous dépensez trop... De vraies petites mères poules. Qui plus est, un simple clic sur la carte vous donne une foule de renseignements sur les lieux. Ne vous faites pas d'illusions : vos premières années de gestion seront de toute façon financièrement catastrophiques. Les Sims, en bons contribuables, veulent toute sorte de services publics mais refusent d'en payer le prix. Dès que vous faites mine d'augmenter un tant soit peu les impôts, ils s'enfuient ! Le seul recours est de vous endetter jusqu'à l'os en attendant que vos citoyens soient assez nombreux pour que la masse des contributions perçues compense un peu leur pingre- ▶

Intervention expresse des pompiers en hélico. Et en plus, c'est joli comme tout !

Indispensable : les cartes qui vous montrent l'évolution de la pollution, de la criminalité, de la couverture en électricité...

Vos conseillers vous ont préparé des notes sur la bonne gestion de la ville. Si vous n'aimez pas lire tant pis pour vous !

Ils m'ont offert beaucoup de simflouze pour implanter cette usine de déchets. Quand ça pétera, je serai loin !

L'aménagement des zones portuaires fait partie de vos tâches. Et en plus, ça attire les touristes.

▶ rie. Car si les sources de revenus ne sont pas nombreuses (du moins au début), les occasions de dépenser ne manquent pas.

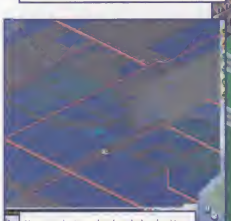
Casinos et sacs à main

Sim City fait preuve d'un réalisme urbain à toute épreuve. Il ne suffit pas de construire un poste de police pour que tout soit calme. Comme dans la vraie vie, hôpitaux, police et pompiers ne peuvent couvrir qu'un périmètre limité : en construire trois côte à côte ne sert à rien. Au contraire, si la couverture policière est trop importante, vos concitoyens vont se plaindre d'abus de pouvoir ! L'une des grandes qualités de Sim City 3000, c'est justement la complexité du monde qu'il nous offre, un monde où, comme dans la réalité, tout n'est pas tout blanc ou tout noir. Un exemple ? En développant des activités pour les jeunes, vous ferez baisser la délinquance juvénile. Au bout de quelques minutes, les mêmes braves dames qui se plaignaient de la disparition de leurs sacs à main viendront se plaindre de cet inutile gaspillage de leurs deniers ! Tout est à l'avenant : faut-il laisser s'implanter un casino pour accroître les revenus de la ville et faire baisser le chômage, sachant que la criminalité augmentera ? Chaque action doit être pesée car elle aura des conséquences. Installez une ligne de métro loin du centre ville, et vous aurez des rames désertes qui vous feront perdre de l'argent. Ici, toutes les décisions vous reviennent, et votre liberté d'action est importante. Au fur et à mesure que le temps passe, les choix qui s'offrent à vous sont de plus en plus nombreux : centrales au charbon ou ▶

L'opinion de Sébastien

★ *Hier, je me disais qu'il devait être rasoir d'être maire d'une ville. Aujourd'hui et après avoir joué à Sim City 3000, je vais peut-être changer de carrière (peut-être j'ai dit !). Bref, on retrouve avec bonheur la série qui nous a fait passer des nuits blanches. Les graphismes sont à la hauteur de nos espérances et les possibilités toujours aussi nombreuses. Bien évidemment, on peut reprocher à ce jeu son manque d'innovation mais ce serait oublier qu'il nous permet de devenir maire d'une ville voire président d'un pays. À bon entendeur...*

Le casino de ma petite ville chérie. On n'a pas De Niro, mais j'ai un joli bonus qui compense.



Non, ça n'est pas le plan de la planète Mars, mais celui de votre système d'approvisionnement en eau !

Commandez et recevez rapidement les meilleurs hors-séries avec CD-Rom de Pressimage

Les produits indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

Bon de commande "magazines Hors-Séries"

B119

Indiquez les références

☐ Je paie ..... + port .....FF = Total .....FFTTC
Je règle par : ☐ Chèque ☐ mandat lettre
☐ Carte bancaire N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Exp. : .../...
Nom :
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....

Frais de port : 10 F par magazine,
Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de régler par mandat ou carte bancaire internationale.

L'opinion de Cédric

★ *Comme dirait ma grand-mère, « tant que ça marche, y a pas de raison de changer la recette ». Les innovations se comptent réellement sur les doigts d'une seule main, même si le graphisme a subi un lifting hallucinant. Et comme rajoute toujours mon grand-père, «on change pas la recette mais c'est encore délicieux». Bref, Sim City 3000 est encore et toujours un bon plat de résistance qui ravira les fans de gestion. L'interface est nickel, les scénars sont intéressants, seuls les conseillers municipaux manquent de piquant dans leurs avis.*

Drame ! *Help* ! Tout allait si bien : j'ai juste oublié la caserne des pompiers ! Ça sent le goudron et les plumes !

La, j'ai atteint le maximum de ce que je peux emprunter avant dix ans. Ça va se serrer la ceinture chez les Sims.

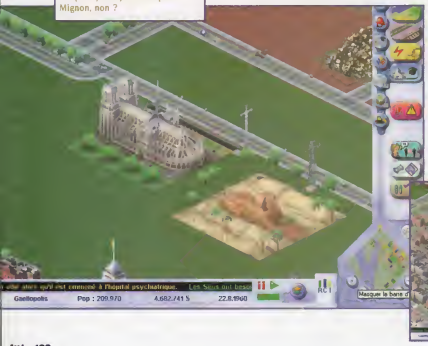
▶ nucléaires ? Zone industrielle légère (peu de pollution, peu de rentrées fiscales) ou dense (plus de pollution, mais plein de simflouze dans vos caisses) ?

Plaisir des yeux

En plus, vos voisins ne vous facilitent pas la tâche. Non seulement ils vous grillent au poteau en construisant aéroports et merveilles du monde (une jolie tour Eiffel à côté de la statue de la Liberté, ça en jette, non ?), mais ils viennent toujours vous proposer des contrats tentants à double tranchant. Acheter leur eau, recycler leurs ordures, leur vendre de l'électricité... La Simrépublique aime la coopération, pourvu que ça rapporte ! Sans parler des catastrophes qui frappent sans prévenir : tremblements de terre, tornades, attaques d'extraterrestres... Si vous n'envoyez pas promptement les secours adéquats, vos Sims vous en voudront à mort ! Non, décidément, la toute puissance, c'est pas des vacances ! Heureusement, pour compenser, tout ceci se passe dans des décors très jolis, en vraie 3D, ce qui n'est pas si fréquent dans les *softs* de gestion. Mais avec Sim City, on est vraiment dans le haut de gamme à tout point de vue. La fluidité est sans égale, parfaite même lorsque la carte tout entière est couverte de *buildings* et de cheminées d'usine fumantes. Vous pouvez en outre admirer vos petits citoyens se pressant le long des trottoirs. Si vous ne gérez pas bien les transports, vous pourrez même admirer de très beaux embouteillages en direct ! La musique, variée et jazzy, a été choisie exprès pour détendre les nerfs du pauvre gestionnaire stressé, harcelé par les pétitionnaires de tout poil.

La routine s'emmêle

L'humour n'a pas été oublié. Les têtes, ainsi que les noms de vos interlocuteurs tireront des sourires aux plus renfrognés. Le téléscripteur



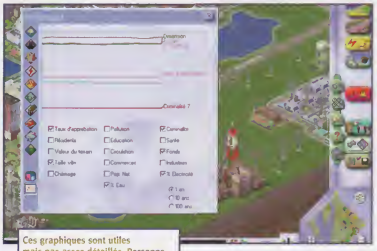
D'abord j'ai construit Notre-Dame, et après j'ai rajouté le Sphinx. Mignon, non ?

L'élimination des déchets sera l'un de vos principaux soucis en tant que maire – surtout avant l'invention du recyclage...

Détruire les taudis pour construire du neuf fait partie de vos attributions. Là, j'ai été un peu négligent...

L'avis de Rémy

★ ★ ★ ★ ★ *Parmi tous les classiques remis à neuf qui déboulent en ce moment sur nos PC, Sim City 3000 ne démérite pas. Certes, les auteurs auraient pu profiter des progrès en I.A. pour apporter plus d'innovations à leur soft mythique, ainsi que quelques rebondissements supplémentaires. Mais Sim City n'en reste pas moins un must de la gestion, sur lequel les heures défilent sans qu'on s'en rende compte. Ajoutez à cela qu'il est techniquement sans reproche et esthétiquement réussi et vous aurez l'un des premiers bonheurs de 1999.*



Ces graphiques sont utiles mais pas assez détaillés. Personne n'est parfait, décidément...

alterne les nouvelles sérieuses avec d'autres dignes des Monty Python. Les longues heures que l'on passe devant l'écran ne sont jamais mornes ! Alors, que peut-on bien reprocher à Sim City 3000 ? Tout d'abord et comme toujours, lorsqu'un éditeur nous ressort son grand classique, on voudrait encore plus d'innovations. On regrette que les options ne soient pas plus nombreuses. Le nombre de contrats possibles est trop limité : eau, électricité, ordures... D'une partie à l'autre, les offres de l'extérieur sont aussi toujours un peu semblables : la Simrépublique vous offre une caserne, une université..., des hommes d'affaires douteux vous proposent casinos ou centres de déchets toxiques... Ce manque de renouvellement finit par nuire un peu au charme de la simulation. Il est également dommage que l'on ne puisse pas voir à quoi ressemblent les villes voisines, ce qui introduirait une saine émulation. Le jeu manque aussi de statistiques fiables. Au moment de vendre du courant à vos voisins, impossible de savoir si vos excédents de production sont suffisants. Enfin, dommage que le jeu soit aussi politiquement correct : après Gangsters et Dungeon Keeper, on aurait bien voulu pouvoir se laisser aller à un peu de corruption ou de tyrannie gratuite... Toutefois, ces reproches relativement mineurs n'empêchent pas Sim City 3000 d'approcher la perfection du genre. C'est sûr, les fanas de la gestion vont recommencer à arriver crevés au bureau ! ■

Rémy Goavec

Mes petits Sims ont édifié cette statue en mon honneur. Comment rester modeste après ça ?

Ça, c'est le minimum de ce que vous devrez construire pour vendre du courant aux voisins. Bon courage !

Un simple clic vous renseigne sur tout un quartier. Y a pas à dire, c'est beau le progrès !

HIT

Sim City 3000

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Beau et fluide
- Conseillers compétents
- Liberté d'action

Les moins

- Un peu répétitif
- Villes voisines invisibles
- Pas assez d'innovations

18
246
-18

Éditeur Empire **Format** CD-ROM PC **Genre** simulation **Prix** env. 370 F
Sortie disponible **Config. mini.** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Carte 3D
Config. récom. PII-300, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, 3Dfx

Version testée : finale
Problèmes rencontrés : aucun

Apache-Havoc

Enemy engaged

Voler dans les plumes !

C'est la saison ! Les simulateurs se déclinent désormais en duo ! Après F-16 vs Mig-29, voici un simulateur d'hélicoptère proposant deux appareils similaires. Et comme c'est la mode, campagne dynamique et accélération 3D sont aussi au rendez-vous.

Les *fans* d'hélicos sont gâtés ces temps-ci. Après un Team Apache plutôt convaincant quoique très orienté action, le petit dernier de chez Empire devrait réjouir les amateurs de bons gros simulateurs. Effectivement, si les sensations sont au rendez-vous, ce n'est pas au détriment du réalisme ! Pourtant, à première vue, Apache-Havoc ressemble à un simulateur tout à fait normal : graphismes plutôt soignés, animation honnête et instrumentation à gogo. Comme son nom l'indique, deux appareils sont disponibles, le 64-D Apache Longbow et le Mil-28N Havoc B. Chacun d'entre eux appartenant bien entendu aux deux camps en présence : américain et russe.

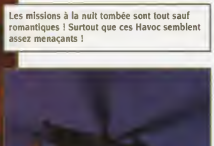
(Jeune) cadre dynamique

Depuis quelque temps, les simulateurs abandonnent les campagnes linéaires pour des campagnes dynamiques qui laissent au joueur une plus grande liberté et une véritable possibilité d'évolution. Apache-Havoc a évidemment opté pour ce choix et c'est tant mieux ! Et il n'en propose pas une mesdames et mes- ▶

Rien ne vaut une bonne balade entre potes pour se rafraîchir les idées. Mais prévoyez des provisions, on n'aura pas le temps de pique-niquer.

Entre deux combats, vous aurez certainement le temps d'apprécier les zoulls effets de coucher de soleil.

Les missions à la nuit tombée sont tout sauf romantiques ! Surtout que ces Havoc semblent assez menaçants !



Il n'est pas rare de devoir intervenir dans des zones urbaines. Attention bien sûr à l'architecture locale !

sieurs ! Ni deux d'ailleurs ! Mais trois ! Eh oui, vous avez bien entendu, pour le même prix, vous avez deux hélicoptères et trois campagnes mesdames et messieurs, profitez-en, profitez-en, car il n'y en aura pas pour tout le monde !

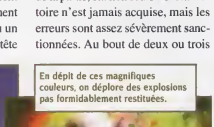
Mais il y en aura largement assez pour les pilotes virtuels qui me lisent en ce moment. On est évidemment libre de combattre du côté soviétique ou ricain, dans trois pays différents. La première campagne (on peut les jouer séparément les unes des autres) se déroule à Cuba où une crise à éclaté (et pas une crise d'épilepsie). Fidel Castro s'est effectivement mis en tête de virer tout le monde de Guantanamo Bay, ce qui a entraîné une mobilisation générale chez les Américains. La deuxième a pour théâtre le triangle asiatique où une seconde guerre du Vietnam vient d'éclater. Enfin, il faudra également mettre de l'ordre en Géorgie où un gouvernement russe s'est mis en tête de prendre le contrôle des gisements de pétrole de la mer Caspienne. Comme on le voit, il y a beaucoup de pain sur la planche et comme les campagnes sont dynamiques, l'issue des conflits ne dépend pas seulement de l'habileté du joueur ou de son choix de mission. Le stress sera donc de la partie, car non seulement la victoire n'est jamais acquise, mais les erreurs sont assez sévèrement sanctionnées. Au bout de deux ou trois

L'opinion de Cédric

★ *Étant donné mon passé militaire (Vietnam, Grenade, etc.), j'ai abordé Apache-Havoc avec grand intérêt.*

★ *Toutefois, si le graphisme est sympathique, des efforts supplémentaires auraient pu être faits. Les missions de reconnaissance où l'on patrouille sans rien se mettre sous la dent sont également un peu longuettes. Quoiqu'il en soit, le réalisme est au rendez-vous, les effets vachement spéciaux sont agréables et les ennemis, variés et combatifs. Apache-Havoc se place donc dans le rang des meilleurs simulateurs d'hélicos du moment.*

En dépit de ces magnifiques couleurs, on déplore des explosions pas formidablement restituées.



Petite reconnaissance discrète à 2 000 pieds d'altitude : pouvez pas être plus discret, non ? !

Si les roquettes partent en ligne droite, les Stinger et autres Hellfire font des tours et des détours avant d'atteindre leur cible !

Comme d'habitude en hélicoptère, le plus sûr moyen de rester en vie est de voler à très basse altitude.

Voici la seule vue qui permet d'avoir à l'écran les deux écrans MFD. Oui je sais, on n'y voit plus rien.

échecs, le joueur sera tout simplement foutu dehors ! Ça c'est de la discipline norm d'une pipe !

Moteur... action !

Bon, voilà pour le *background*. Il est au moins aussi soigné que celui des concurrents (voire meilleur) et bénéficie en plus de nombreuses missions de complément (Empire prévoit d'en mettre en téléchargement sur le Net). En ce qui concerne le pilotage, on peut dire qu'il se situe entre Longbow 2 et Team Apache. Il n'est donc pas aussi fin et complet que le premier mais largement plus pointu que le second. Cela signifie, par exemple, que le *cockpit* ne compte pas moins de 30 écrans différents, et que 70 systèmes d'armement ont été modélisés (ceux des véhicules et des avions inclus bien sûr). La quasi-totalité des touches du clavier est d'ailleurs allouée aux contre-mesures, cartes, systèmes de verrouillage et autres radars. Il faut donc étudier un peu le manuel avant de prendre les commandes et de se retrouver avec le pas collectif de travers !

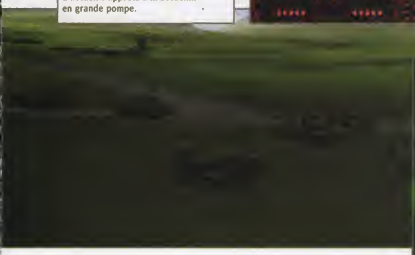
On volera à basse altitude comme il se doit et il conviendra d'être très attentif au radar. Pour cela, les deux écrans MFD (*Multi-fonctions Display*), inévitables, ainsi que les cadrans habituels donnent des renseignements indispensables sur le ciel aérien et les forces en présence.

Le *cockpit* est tellement soigné que tous les appareils sont éclairés par une élégante lumière rouge. *Touchy* !

Les vues extérieures permettent de voir les adversaires : ce petit comité d'accueil s'apprête à m'accueillir en grande pompe.

Voyage de plaisance

Au niveau graphique, on se situe en dessous de Team Apache : les textures sont acceptables mais guère variées (en dépit des captures alléchantes il est vrai), et si les objets sont correctement modélisés, leur habillage n'est pas extrêmement convaincant. Les reliefs auraient pu être plus soignés car les ravins à angle droit, les rivières tracées à la ▶



Observez le delta de rivière bien dessiné, impeccablement symétrique. Très naturel en somme !

Ce ciel noir et couvert n'annonce rien de bon : je vais rentrer de mission sous la pluie, le vent et la tempête. Youpi.

Lorsque vous atterrissez, faites bien attention aux autres hélicoptères : il y a beaucoup d'activité autour d'un porte-avions !

Une voix *off* confirme tous les changements d'arme. En plus, la radio donne sans cesse des infos : quelle pagaille !

règle ou les canyons rectangulaires dénotent un peu au milieu de la campagne ou d'un désert. Néanmoins, ils sont exploitables pour tendre une embuscade ou se déplacer à couvert (très utile lorsque des avions quadrillent le secteur).

Dangers volants

Toutefois, ces réserves mises à part, il faut reconnaître que les terrains sont assez variés et les zones habitées, assez détaillées : les villes comprennent des maisons et des immeubles, des arbres parsèment les vallées, les oiseaux chantent (euh, non quand même pas...). Attention aux forêts, des dangers y sont parfois tapis (NdCedric : volant ?). On peut féliciter les graphistes pour ne rien avoir laissé au hasard : les trappes des appareils s'ouvrent pour laisser jaillir leurs missiles, les roues tournent (c'est peut-être idiot mais on a déjà vu des roues immobiles !), quant aux effets de rotors, ils s'avèrent réussis. Il faut dire que l'équipe qui s'est chargée du jeu est composée de développeurs ayant déjà travaillé sur Tornado, Apache Longbow et Hind ! On pourrait rêver à de plus mauvaises références. Les p'tits gars connaissent donc leur sujet, bien qu'ils soient anglais et peu nombreux : huit ! Ils ont opté pour l'Apache et l'Havoc car il s'agit d'hélicoptères d'attaque tandis que le Comanche ou le Hokum sont plus destinés aux missions de reconnaissance, et moins aptes aux assauts violents.

On sera heureux d'évoluer dans un espace très ouvert : des carrés de 250 km, élaborés à base de cartes d'état-major. D'ailleurs, cette étendue a une incidence sur le jeu : on se promène souvent longtemps avant d'atteindre ses cibles ou des zones à risque. Certes, une compression du temps est disponible (jusqu'à 6x)

Profitez des instants de calme avant les combats pour jeter un coup d'œil sur les avions, après vous n'aurez plus le temps !

Ce porte-avions est complètement désert : ben alors, ils sont où les hommes d'équipage, les mécanos et les cuistots ?

Pour modéliser les sols, les graphistes ont certainement dû prendre leurs règles et leurs équerres.

La vue *cockpit* n'est pas extrêmement pratique mais on peut heureusement passer en plein écran en perdant la vue radar.

mais lorsqu'en plus la mission est une simple reconnaissance, il arrive que l'on trouve le temps long ! Mais c'est le jeu : Apache-Havoc se veut réaliste et les adversaires imprévus ne sont pas toujours au rendez-vous. Il vaut mieux d'ailleurs car il n'y a rien de pire que de se retrouver tout à coup en plein combat alors que l'on prévoyait une petite promenade de santé. Lors des missions, des points de passage assurent l'itinéraire et évitent ainsi de se perdre. On peut bien entendu les modifier lors du *briefing* afin de se mitonner un bon petit plan de vol.

LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS

On peut également mettre au crédit du jeu de splendides effets météo : le vent bien sûr mais surtout la pluie ! Elle s'amoncelle rapidement sur le vitrage et gêne tellement la visibilité que l'on est contraint d'activer les essuie-glaces ! Les conditions climatiques aléatoires varient donc du beau soleil à la véritable tempête. La lumière est aussi importante puisque les missions de nuit sont évidemment plus pénibles à remplir. Au crépuscule en revanche, des effets de lumière rougeoient l'horizon et rendent le pilote nostalgique des promenades au clair de lune. L'intelligence artificielle est, quant à elle, honorable et réserve de bons *challenges*. Les adversaires sont honnêtes, sans être surdoués et leur opposition devrait occuper la plupart d'entre vous. Bon, c'est certain, les Frédéric Marié et autres Luc-Santiago Rodriguez en viennent vite à bout mais bon... (!) Les adversaires ont d'ailleurs le choix des armes puisqu'ils pilotent jusqu'à 50 véhicules, 12 hélicoptères et 8 avions, ce qui assure quand même une certaine diversité. On trouve même des porte-avions d'où il faudra décoller et atterrir, ce qui, en plein vent, est loin d'être une expérience agréable. Finalement, cet Apache Havoc est un bon simulateur de guerre, plutôt réussi dans son genre. Rien n'a été laissé au hasard et malgré une réalisation honorable, mais pas totalement convaincante, il devrait ravir les amateurs. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Au ras du sol, le camouflage du Havoc lui permet de passer presque totalement inaperçu.

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ *Depuis Longbow 2, les puristes de la simulation n'avaient rien eu à se mettre sous le manche (pardonnez-moi la formule, qui pourrait rapidement être mal interprétée par Xavier). Heureusement est arrivé Apache-Havoc qui, avec ses deux hélicos de compétition, propose un challenge aérien plutôt intéressant. Les campagnes dynamiques sont très bien étudiées et sont très crédibles. Les missions sont ainsi variées et offrent un vaste éventail de situations de combat, depuis la reconnaissance pacifique jusqu'à l'affrontement à la* Apocalypse Now.

Ce n'est pas possible dans la campagne (et pour cause !), mais en ville, on peut endommager les immeubles.

HIT

Apache-Havoc

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Missions dynamiques
- Modèles de vol
- Moteur 3D

Les moins
- Terrains pas *top*
- Interface austère
- Démarrage lent

Dethkartz

POD d'échappement

Les courses de voitures se suivent et ne se ressemblent pas. Après Need For Speed III, Viper Racing ou encore Speed Busters, voilà Dethkartz. Plus dans la lignée de POD que ses concurrents, il prend le parti d'une ambiance totalement futuriste.

Point de vue innovation dans le fuselage des véhicules, l'automobile a tendance à marcher au ralenti. Pour en avoir la preuve, il suffit de regarder autour de vous. Toutes les voitures ont la même tronche, quelques rares exceptions plus ridicules que révolutionnaires nous atteignant parfois. Et à quoi ressembleront nos poubelles d'ici quinze à vingt ans ? Dethkartz tente bien d'apporter une réponse. Les bolides y ont un *design* particulièrement réussi. Seul problème, le coffre est bien trop petit pour engranger les tonnes de bagages de ces chères demoiselles.

M'enfin, Dethkartz n'est pas ce que l'on pourrait qualifier de simulation de vacances à la plage. Pas vraiment. Au volant de divers et différents engins, vous allez tenter d'arriver à la première place de circuits plus tortueux les uns que les autres. Jusque-là, rien de bien original.

Les voitures sont assez sympa. Leur *look* mi-futuriste mi-rétro est agréable à l'œil. Mais entre nous, pas le temps de s'extasier.

Les lignes droites doivent être mises à profit pour doubler le maximum de concurrents.

Un peu court

Mais fi des premières impressions ! Les menus sont clairs et vous ne passerez pas des heures à paramétrer votre course ou votre voiture. Deux choix sont tout d'abord possibles. Le championnat vous met au défi d'engranger 32 points en quatre courses. Les points, eux, semblent être répartis comme en Formule 1. Dix points pour le vainqueur, 6 pour le second, 5 pour le troisième… jusqu'à un point pour le septième. Le calcul est donc facile à faire, il vous faut gagner deux courses et terminer deuxième des deux autres. Quoique vous pouvez aussi gagner trois courses et terminer sixième de la dernière. Ou cinquième. Ou même quatrième. Troisième, ça marche aussi. Deuxième également. Et gagner les quatre courses, c'est encore mieux. Le deuxième mode,

Certaines courbes sont vraiment très délicates. Puisque c'est ça, je fais le mur !

Les bonus sont ces petits losanges colorés que vous apercevez sur la piste. Près de la voiture, les étincelles ne sont pas bon signe.

Format CD-ROM PC
Éditeur Beam Software/Infogrames
Sortie février
Prix env. 300 F
Genre course
Config. mini. P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 6x, Win95, carte vidéo 4 Mo
Config. recom. P233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 6x, Win95, carte 3Dfx

Version testée : bêta française
Problèmes rencontrés : pas de sauvegarde des réglages de la voiture, pas de temps record au tour

À vous de bien négocier les courbes, surtout dans les tunnels. Sinon, la perte de temps est sévère.

lui, est un mode Arcade avec course contre la montre. Et si vous remportez toutes les épreuves… et bien rien. Rien n'arrive.

Cartonner comme un fou n'est pas pour autant très facile. Le choix des voitures est primordial. Elles sont au nombre de quatre. La première, la Blitzwagen, est dotée d'un blindage sévère, d'une tenue de route à toute épreuve, mais souffre d'une accélération poussive, d'une maniabilité limitée et d'un armement léger. L'Anassi est bien plus rapide, tout comme l'Hypérion. Mais qui dit rapidité dit maniabilité moindre et blindage léger. Le meilleur choix est en fait l'Astor, bon compromis entre chaque catégorie. Seulement, il vous faudra la piloter comme un pro pour gagner une course.

Un peu fou

Ces quatre voitures sont déclinées en trois catégories, à savoir Platine (les plus faibles), Iridium (déjà plus balaises) et Titane (à toute épreuve). Pour passer d'une catégorie à l'autre, rien ne vaut la victoire…

Bonne nouvelle, les véhicules, même s'ils sont en nombre limité au départ, ont une gueule d'enfer. Mauvaise nouvelle, il vous faut maintenant choisir un circuit. Et là, le joueur déchante. Ils sont au nombre ridicule de quatre. De quoi ranger le jeu dans sa boîte et le rapporter *fissa* au vendeur. Foutage de gueule mis à part, le premier circuit, Metro City, est une balade dans une ville futuriste. Le second, The Pole, vous entraîne dans les montagnes enneigées. Le troisième, Grand Keys, se réchauffe dans une station balnéaire. Quant au dernier, Red Planet, il fait revivre la Mars de *Total Recall*, avec ses volcans et sa terre rouge sang.

Et pourtant, même si cette petite énumération d'options n'est pas à proprement dit alléchante, il suffit de lancer une course pour être conquis. Dix-neuf autres déjantés des quatre ▶

Les mines ont parfois un effet dévastateur sur votre voiture. La preuve en image.

La voiture bleue est momentanément invincible. La voiture grise fume, tout simplement.

Un petit coup de laser de temps à autre, ça ne fait pas de mal.

Les bosses prises trop rapidement peuvent vous faire heurter le toit. Dans ces cas-là, recommandez votre âme au Seigneur.

Un bonus bien utile, celui du *booster*. Mais gare aux virages !

Chaque voiture est profilée différemment et possède donc ses propres caractéristiques.

Les débuts de course sont souvent très difficiles. Si vous y survivez, vous réussirez probablement à la terminer.

Une fois la course bien lancée, les écarts se creusent. Il vous sera très difficile de les combler.

▶ pneus (peuneus pour les Méditerranéens) vont tout faire pour vous empêcher de les dépasser. Et ils ont de quoi répondre à vos attaques ! Tout un tas de bonus et d'armes (représentés par des losanges en lévitation) sont disponibles le long du circuit. Cela va de la simple roquette, au missile téléguidé, tout en passant par les mines, la boule de feu, la bien utile réparation de la voiture, le *booster* (vitesse augmentée) ou les contacts électriques (dès qu'une voiture s'approche trop de vous, elle prend une décharge). Et je suis sûr d'en avoir oublié.

Un peu mon n'veu

Les roquettes, missiles et boules de feu occasionnent des dégâts importants sur les voitures adverses. Il suffit de les finir avec son canon laser ou plasma (arme de base) pour les voir s'envoler puis exploser dans une détonation que je ne vous dis que ça qu'il vaut mieux ne pas rester à côté sinon ça risque soit de vous défoncer la caisse soit de vous éjecter hors du circuit et c'est plutôt mal barré après pour terminer la course en bonne condition après une telle déflagration mon Dieu j'en suis encore tout retourné tellement c'était sauvage et tellement c'était bon (voilà une belle et longue phrase à s'en faire arracher les cheveux de notre SR adoré). Les mines, elles, ne vous occasionnent pas grand-chose comme dégâts mais ont tôt fait de vous éjecter hors des limites de la piste, ou de vous envoyer en tête à queue. Seul inconvénient, une seule de ses armes est disponible à la fois, selon le bonus ramassé. Il faut donc les utiliser à bon escient et ne pas hésiter à larguer une roquette dans le vide pour choper un bonus de réparation à la place. Parlons un peu des circuits maintenant. En fait, ce sont des passerelles en hauteur. Inutile donc d'espérer faire du hors-piste. Si vous chutez, vous êtes immédiatement réintégré sur la piste. Si ces sorties de route ne vous font pas perdre beaucoup de temps (vous redémarrez déjà avec une certaine vitesse), il faut vous attendre à les accumuler. Les virages

Pour votre gouverne, il suffit d'un seul petit coup de volant de ce concurrent pour m'envoyer dans les roses.

Chaque sortie de route est ponctuée par une désintégration puis réintégration sur le circuit.

Voilà une image que vous allez malheureusement voir souvent. Très, souvent.

Quand je vous dis que le circuit Red Planet est complètement déjanté !

Les paysages passent d'éléments aérés à d'autres beaucoup plus oppressants. Mais la route reste toujours visible.

sont secs, les sauts sont nombreux et les vols planés ne sont pas toujours récupérés sur la piste.

Un peu de bol

Manque de bol, la conduite ne vous facilite pas la tâche. Si vous avez choisi un veau, il aura tendance à déraper comme un fou dès le premier virage un peu sec. Si vous avez opté pour un bolide, oubliez les tournants, ils sont impossibles à négocier. Vous grillez peut-être tout le monde dans les lignes droites, mais vous avez intérêt à piler dans les virages sinon c'est bonjour les p'tits poissons (ou Arnold, selon le paysage choisi). Le mieux reste de s'appuyer sur une autre voiture pour mieux braquer. Bref, vous l'aurez compris, la conduite n'est pas des plus faciles dans DethKartz. Surtout si vous ajoutez à cela les tremplins, bosses et autres obstacles qui jonchent les parcours. Pas de doute, il vous faudra impérativement apprendre les circuits par cœur pour espérer finir en un temps record. Ou alors prendre des cours chez Bouglione pour retomber nickel sur la piste après un vol plané de la mort. À vous de choisir votre mode de réussite.

Alors d'accord, le nombre de circuits est faiblard, tout comme le nombre de bagnoles proposées. Oui, le jeu est assez difficile pour en rebuter plus d'un. Oui, les circuits manquent un peu de *fun* et on aurait bien aimé quelques raccourcis, quelques croisements ou autres joyeusetés. Mais la mayonnaise monte formidablement. On fait et l'on refait les courses avec un plaisir non feint. Cela devient même un défi de finir les courses en première position (défi très difficile à relever mais quand on veut, on peut, comme dirait ma grand-mère). En Multijoueur, c'est encore meilleur, surtout quand on arrive à éliminer son concurrent. Ajoutez à cela quelques circuits et voitures qui seront prochainement téléchargeables sur le Net… Pourquoi s'en priver ? ■

Cedric Gasperini

La fumée est signe d'imminente destruction de votre voiture. Un bonus de réparation, vililite !

Metro City ou la promenade à travers les *buildings* et les tours industrielles. On va polluer tout ça un peu plus.

L'avis de Cedric

★ *Entre nous, Dethkartz ne va pas révolutionner le genre. Peu de circuits, peu de voitures, ajout contestable d'armement et tracés peu originaux sont autant de handicaps. Pourtant, et contre toute attente, on se laisse prendre au jeu. Grâce à un graphisme très réussi, des adversaires combatifs et un rythme d'enfer, Dethkartz nous plonge dans des courses endiablées. Pas de doute, depuis POD, on n'avait pas connu un tel plaisir. On attend impatiemment les nouveautés à télécharger sur le Net pour diversifier nos plaisirs.*

Le contravis de Luc-Santiago

★ *C'est inévitable : en voyant Dethkartz, on pense à POD et même au lointain Megarace.*

★ *Sa première qualité est d'être très beau et très bien animé. La seconde, c'est d'être fun malgré un contrôle des véhicules auquel il faut se faire. La troisième… euh… voyons voir… Bon on verra plus tard pour la troisième et les suivantes ! Car si DethKartz est assez réussi, il souffre d'un manque certain de circuits : quatre, c'est un peu court jeune homme ! Mais comme le plaisir est là et que lorsqu'on aime on ne compte pas, ce bon petit jeu vaut bien 3 étoiles !*

HIT

Dethkartz

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Zoli
- I.A. des adversaires
- Circuits bien pensés

Les moins
- Difficile
- Peu de circuits
- Peu de tutures

Fighter Squadron S.D.O.E.

Le Grand Cirque

Vous avez eu raison de ressortir votre fly-jacket de la naphtaline. Si, si. Il faut dire qu'en ce moment les simulateurs de vol sous-section « Deuxième Guerre mondiale » descendent comme autant de V1 pendant le Blitzkrieg. Troisième arrivé : Fighter Squadron...

Et pan, dans le mille ! ! Toucher le moteur est un excellent moyen d'éviter d'être détruit par des débris.

Écrasons une larme émue en pensant au bon vieux temps où, il y a encore quelques mois, les simulateurs offrant pour cadre la Seconde Guerre mondiale n'étaient que des vœux pieux nourris par de fervents amateurs rythmant leur discours de nombreux : « Y a pas à dire, ça manque. » Aujourd'hui, on ne voit plus que ça. Après le Combat Flight Sim' de chez « Messershmitt » Billou ou European Air War de Microprose, et en attendant (impatiemment) le WWII Fighters développé par Jane's, c'est Parsoft qui tient le manche. Alors bien sûr, cette équipe n'est pas aussi connue que ses illustres pairs mais, histoire de vous rafraîchir la mémoire, je ne dirais qu'une chose : A-10 Cuba !

L'instrumentation est généralement divisée en trois et il faut souvent la consulter pour conserver le cap.

Haut vol

Si vous avez mis le nez dans un *cockpit* virtuel ces dernières années, vous vous souvenez peut-être de ce simulateur du fameux « tueur de tanks ». Même si son côté épique n'est pas resté dans les mémoires, car les missions s'y succédaient sans avoir aucun lien entre elles, on peut se rappeler qu'il s'agissait d'un excellent *soft* au niveau pilotage. Son développeur en chef, Eric Parker (Parker, Parsoft, *capiche* ? !) s'est taillé une solide réputation en mettant un point d'honneur à faire vrai. Ce n'est pas Fighter Squadron qui démentira sa notoriété. En utilisant un modèle de vol à virgule flottante, il est parvenu à respecter les capacités des différents avions présents dans son *soft* tout en optimisant leurs déplacements dans l'espace. Nous avons ressorti European Air War pour observer le vol d'un zinc en vue extérieure arrière. L'impression qui s'en dégage est d'avoir en quelque sorte une tige invisible partant du milieu de la surface en verre du moniteur vers le fond de l'image et qui maintiendrait en l'air l'avion pendant que c'est le sol qui se

Alors, bien sûr, j'en vois déjà qui rigolent. Dans ce *soft*, les atterrissages ne tolèrent pas l'« à-peu-près ».

L'objectif de ce bombardement est un minuscule point noir, un Junker 88 dans l'alignement de la piste. Pas gagné.

Format CD-ROM PC
Éditeur Parsoft/Activision
Sortie février
Prix env. 350 F
Genre simulateur de vol
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, 570 Mo DD, CD-ROM 4x
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte accélératrice 3D
Version testée : alpha
Problèmes rencontrés : aucun

Le bombardier Junker 88 n'est pas fait pour les acrobaties mais il faut bien vérifier que le boulot est fait.

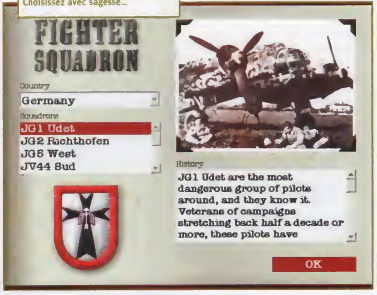
Admirez le pas de l'hélice, les fringues du pilote, l'instrumentation et la décoloration du terrain à travers la verrière.

Les volutes de fumée montent tout droit des cheminées. Mine de rien, cela signifie qu'il n'y a pas un pet de vent.

déplace à la moindre manœuvre. Pas avec Fighter Squadron. Là, l'avion semble plus « libre » de ses mouvements, il se déplace dans l'image et chaque *frame* ne semble pas partager de point commun avec le précédent. Les réactions semblent toutes faire partie intégrante de l'avion, plutôt que de lui être imposées. En tout cas, l'excellence du moteur de vol est claire dès qu'on prend une ou deux rafales bien ajustées ou que l'on fait mouche. Les avions sont des assemblages de polygones « mappés » qui se séparent en cas d'avarie et qui conservent leur intégrité tant qu'ils n'ont pas atteint le sol.

Heu-reux

Et, bien sûr, si un tir vient découper suivant les pointillés l'extrémité de votre aile droite, vous aurez tendance à plonger de ce côté mais vous pourrez néanmoins tenter de regagner votre base en contrebalançant à mort. Par contre, la gestion des différentes zones des avions pourrait vous réserver des surprises si des balles atteignent votre moteur. S'il ne vous a pas explosé à la face, vous seriez bien inspiré d'éviter de le faire monter dans les hauts régimes afin de ne pas finir en feu d'artifice. Ajoutez à cela une déformation visible et audible des parties soumises au stress lors d'acrobaties visant à vous dégager de la présence insistante d'un adversaire dans vos six heures. Le métal crisse tandis que le bout des ailes (notamment celles des bombardiers, bien sûr) a tendance à remonter ou à s'abaisser suivant que vous encaissiez des « G » positifs ou négatifs. D'ailleurs, même si ce n'est pas vraiment nouveau, signalons que Fighter Squadron gère les redoutés voiles noir et rouge et ce, que vous soyez dans le *cockpit* ou en vue extérieure. Deux autres détails méritent qu'on s'y attarde. Les cadrans du tableau de bord qui sont en 3D et qui réagissent en temps réel, même quand on les regarde en vue extérieure. Ensuite, le mouvement du pas de l'hélice qui procure à l'écran cette illusion d'optique consistant à voir l'hélice changer de sens de rotation quand on pousse ou qu'on ramène les gaz. Ça en jette vraiment et c'est souvent à ces petits riens ▶



Vous pouvez décider de votre affectation et ainsi de l'escadron qui se retrouvera sous vos ordres. Choisissez avec sagesse...

Patrouille de Mustang cherchant un Me-109. Il n'y en a pas ici, retournez donc voler dans European Air War.

Ce Foke-Wulf a commis l'erreur d'engager en combat tournoyant ce Spitfire. Il lui en coûte déjà, vu la fumée qu'il dégage.

Petit passage sur l'aile pour vous faire admirer les côtes anglaises avec la mer du Nord comme si vous y étiez.

L'attaque d'objectif au sol de ce Hawker Typhoon permet de voir les traînées laissées sur les ailes par ses mitrailleuses.

Si vous avez du temps et des balles à perdre, attaquez les bâtiments. Sinon, laissez faire les bombardiers et protégez-les.

qu'on sait que tout le reste est parfait. Ultime petit délire, en faisant tourner ce *soft* en 800 x 600 sur un PII avec une carte Voodoo 2, nous sommes tombés en arrêt devant les traînées éthérées laissées par les mitrailleuses en action.

Conflit mondial

Or donc, comme il y en a parmi vous que ces primordiales considérations techniques laissent de marbre, faisons un peu parler les chiffres. Fighter Squadron met à disposition du joueur 10 avions. Cela peut sembler peu mais le choix des heureux élus est assez judicieux. On trouve le Spitfire, le Mustang, le P38, le Hawker Typhoon, le Mosquito, le FW90 et le Messerschmitt 262, le premier chasseur à réaction de l'histoire. En ce qui concerne les bombardiers, on a droit au B17 (oui, la Forteresse volante), à l'Avro Lancaster et au Junker-88. On regrettera quand même l'absence remarquée du Messerschmitt 109. Les plus calés en aviation auront compris que Fighter Squadron permet de s'enrôler indifféremment dans l'armée de l'air britannique, allemande ou américaine.

Les missions sont 30 au total soit 10 pour chacun des théâtres d'opération : Douvres, l'Afrique du Nord et l'Allemagne. Mais en fait, on pourrait parler de 60 missions car elles peuvent être jouées d'un côté comme de l'autre des forces en présence, aussi bien en tant qu'allié qu'en tant

Tout l'art de l'attaque au sol réside à mitrailler assez longtemps son objectif sans aller embrasser le gazon.

Première phase de mission accomplie : on a retrouvé le sous-marin. Il s'agit maintenant de le défendre.

C'est dans les moments extrêmes, lorsque l'ennemi montre le bout de ses ailes, qu'il faut garder la tête froide.

Passage en rase-mottes d'un B17 au-dessus d'un port. Trop bas pour larguer, l'effet de souffle détruirait l'avion.

La carte, élément indispensable de vos missions. Heureusement, elle se modifie en fonction des positions des différents avions.

Non seulement ce HUD est anachronique mais en plus, on ne peut pas dire qu'il soit d'une grande utilité.

que membre de la Luftwaffe. Ces missions n'ont rien de vraiment original, vérité historique oblige. Il s'agit d'escorter des bombardiers, de patrouiller autour d'un site sensible, de décoller immédiatement pour empêcher un raid contre son propre aérodrome, etc. Là où tout devient beaucoup plus intéressant, c'est que l'on peut prendre n'importe quel poste au sein de l'escadron. On peut sauter d'un chasseur à l'autre mais aussi changer de poste sans arrêt dans un bombardier. Et si vous quittez le manche pour la place du bombardier ou d'un mitrailleur, c'est l'intelligence artificielle qui fera office de pilote automatique.

Un jeu ? Où ça ?

Mais malgré toutes ces merveilles devant vos yeux étalées, on ne peut pas dire que Fighter Squadron, Screaming Demons Over Europe n'ait pour unique défaut qu'un titre à rallonge. Apparemment, chez Parsoft, on aurait un peu tendance à confondre réalisme et complexité. En fait, dans l'air, tout irait plutôt bien si on ne passait pas son temps à regarder le ciel dans tous les sens à la recherche des petits points noirs dans l'azur qui annoncent l'arrivée imminente de l'ennemi. Les indications des ailiers aident à peine au repérage et c'est la jouabilité qui en prend un sacré coup. Au sol, c'est carrément la panique les premières fois qu'on tente de décoller. Le modèle de vol de Fighter Squadron étant ce qu'il est, l'avion part dans tous les sens sur le tarmac si jamais on a le malheur d'effleurer le *joystick*. Signalons d'ailleurs que la gestion des Force Feedback est surprenante. Quand elle se décide à fonctionner, on pourrait presque compter le nombre de balles crachées par les canons mais quand on prend un virage deux secondes plus tard, le *joy* est tout mou. On n'a vraiment pas l'impression de piloter un avion pesant plusieurs centaines de kilos. Pour finir sur une note agréable, parlons des nuages. C'est la première fois qu'on en voit qui soient dignes de ce nom. De vraies masses gazeuses qui réagissent et se transforment selon le vent. Beau, beau, beau… ■

Xavier Hanart

L'avis de Xavier

★ *Ce qu'il y a de bien avec Fighter Squadron, c'est qu'il est*
★ *tellement beau qu'on pourrait presque voler béatement, en*
★ *admirant le paysage. Malheureusement, on n'est pas là pour*
★ *faire du tourisme et le modèle de vol rend le comportement de*
★ *l'avion parfois si difficile à contrôler qu'atteindre les objectifs des différentes missions relève souvent de l'exploit pur et simple. Mais il est tellement bien fait qu'après un échec, on reprend les commandes comme un acharné. La persévérance paie..., à long terme. Pour les plus patients.*

L'opinion de Cedric

★ *Alors d'accord, Fighter*
★ *Squadron n'est ni le meilleur*
★ *simulateur sur PC, ni le jeu de*
★ *l'année. Mais ses nombreuses*
★ *innovations, tant au niveau du pilotage qu'au niveau de la modélisation des appareils (look, dégâts) en font un modèle à suivre.*
Une nouvelle génération de simulateur de vol est née et il est à parier que bon nombre de concurrents vont s'en inspirer. Malgré son pilotage parfois limite, son absence dommageable de radar et sa complexité, Fighter Squadron est un excellent jeu qui ravira tous les inconditionnels de Pepe Boyington.

HIT

Fighter Squadron

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Beau, magnifique
- Vol réaliste
- Gestion escadrille

Les moins
- *Tutoriel* raté
- Maniement difficile
- Jouabilité médiocre

La paix est très galvaudée. Si, si. Bon d'accord, on a moins de morts. Mais on s'engraisse, on s'ennuie, il y a du chômage et donc des problèmes sociaux. Alors qu'une bonne guerre, ça fait de l'exercice et de l'argent. Petite leçon avec sir Blizzard.

Starcraft Brood War

Visqueux, visqueux, rage

Starcraft a écrit une page dans l'histoire des jeux de stratégie en temps réel. Peut-être la dernière de la génération 2D. Cela fera presque un an qu'il a déboulé sur nos machines et il reste pourtant l'un des deux meilleurs jeux du genre. Alors que de nouveaux *challengers* se profilent à l'horizon, Zerg, Protoss et humains viennent passer une deuxième couche d'hémoglobine. Et comme il s'agit d'une « suite » officielle, nous allons enfin avoir le droit à autre chose que des cartes collectées à la pelle sur le Net et revendues 200 balles les 5 grammes aux accros du genre.

Trois nouveaux environnements pour commencer. Des déserts arides (*made in* Tatooine), des plaines gelées (qui a dit Hoth ?) et le monde mystérieux des Dark Templar. Des unités inédites ensuite, au nombre de six et demi (non, ça ne fait pas 2,166666667 par camp), plus quelques améliorations supplémentaires. Et enfin, un vrai scénario en 26 parties, réparti entre les trois espèces (soit…, ah ! ah !, très drôle, qui a volé ma calculatrice ?). Brood War débute quelques jours à peine après la destruction de l'Overmind. Et maintenant, action.

Le côté obscur

On commence par l'épisode IV (ça revient à la mode) qui nous propulse dans le camp victorieux des Protoss. Une victoire amère cependant, car le sacrifice héroïque de Tassadar n'a pas sauvé le monde de Aiur. C'est à regret que les survivants, accompagnés de Raynor, se replient sur la planète mère des Dark Templar, accueillis à bras ouverts par la matriarche Raszagal.

Mais les choses vont rapidement se gâter. Les Zerg vont en effet trouver le moyen de vous suivre et pendant votre mission de recherche d'une arme surpuissante, le Judicator Aldaris se retrouvera hors-la-loi. De grandes aventures en perspective et de nouvelles unités pour les vivre, deux et demie précisément.

Pourquoi ce chiffre ? Parce que les Dark Templar étaient déjà présents dans l'*opus* précédent, bien qu'impossible à produire. Invisibles et puissants (40 d'attaque, ça calme), ils remplaceront rapidement les Zealot dans votre armée. Mais le plus intéressant reste la capacité de les fusion-

L'un des deux cristaux qu'il vous faudra récupérer pour que les Protoss puissent repousser l'invasion Zerg.

Y sont pas beaux mes Dark Archon ? Leur rouge est bien vif, alors combien que je vous en mets ma brave dame ?

L'assaut de la capitale de l'empereur Mengsk. Sans les Fantômes et leur capacité de *lockdown*, point de salut.

La première rencontre avec le général Duke est mouvementée. D'autant que vous lui avez volé des vaisseaux.

Format CD-ROM PC
Éditeur Blizzard
Sortie janvier
Prix env. 200 F.
Genre *add-on* stratégie
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win 95
Config. recom. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée : version finale anglaise
Problèmes rencontrés : aucun

Les images « Intermissions » sont toujours aussi belles. On aurait quand même apprécié plus de cinématiques.

« Dans les entrailles de ce monstre vorace [Sarlacc] où vous serez digérés pendant un millier d'années... »

L'opinion de Cedric

★ *Après avoir épuisé toutes les ressources (Solo et Net) du jeu, il était temps de redonner à Starcraft un second souffle. Brood War réussit ce challenge à merveille. Même si on pouvait espérer plus de missions, plus de nouvelles unités ou une amélioration graphique, on retrouve Humains, Zergs et Protoss avec grand plaisir. La mayonnaise prend toujours. Les nouvelles unités, notamment, ont été soigneusement pensées. Du tout bon.*

ner pour obtenir un Dark Archon.
Bien moins résistant que les Archon d'origine, ils compensent par des pouvoirs redoutables. Ainsi, le « Feedback » retourne les dégâts qui vous sont causés à l'envoyeur. Le maelström permet d'assommer temporairement des troupes organiques. Et surtout, le contrôleur de pensées permet de rallier à votre cause des unités adverses.
Dernier joujou, le *Corsaire*. Ce vaisseau, moyen en attaque, produit des filets disruptifs capables de rendre momentanément inopérants les tourelles, véhicules et soldats touchés. Utile pour les débarquements et les bombardements !

Humain, mais pas trop

Et où qui n'en sont les humains, hein ? Ben c'est pas terrible. Après les alliances et trahisons en série de chaque acteur, le Dominion est dans l'anarchie. Mengsk s'est autoproclamé empereur (pas mal comme résolution du Nouvel An) et avec l'aide du général Duke, il entreprend de réunir toutes les colonies. Le problème, c'est que maman n'est pas d'accord. En d'autres termes, la Terre n'est pas contente, elle considère que les Zerg sont toujours une menace et qu'elle va devoir régler le conflit elle-même. Engagé par l'U.E.D. (l'ONU sans casques bleus mais avec missiles), vous devrez aider l'amiral DuGalle (sic !) et le vice-amiral Stukov à soumettre le Dominion, puis enrayer la menace Zerg. Si la fin est claire, les moyens le sont moins et ce n'est pas le mystérieux Samir Duran, allié récent, qui vous aidera à démêler la situation.
Tirant profit de ses observations, l'U.E.D. a renforcé son armée. Ainsi les médecins rallongent efficacement la durée de vie de vos soldats en les soignant automatiquement. Ils peuvent aussi aveugler les unités adverses (mécaniques ou biologiques) et même annuler les effets particuliers qui frappent vos troupes (du poison au *lockdown*). Second apport, la *Walkyrie*. Cette frégate, dotée d'un blindage conséquent, dispose d'une puissance de feu énorme, crachant des nuages de missiles à ▶

Cet imposant bâtiment appartient à une ancienne civilisation. Que fait-il sur la planète des Dark Templar ?

Vous ne rêvez pas, Kerrigan assiste à un *briefing* Protoss. Brood War donne lieu à des alliances inattendues.

Les filets disruptifs paralysent les défenses antiaériennes. Pour un débarquement réussi, votez Corsaire.

Ces quelques médecins vont permettre à mes hommes de détruire cinq ou six *bunkers* sans problème. Vive le progrès !

Bienvenue dans la seconde trilogie de Starcraft. Comme vous pouvez le constater, Kerrigan a toujours la forme.

La puissance des *Walkyrie* est importante et les effets graphiques nombreux. Autant en emporte la lisibilité.

▶ zones d'impact. Son seul défaut est d'être limitée aux combats aériens. Enfin, dernière amélioration apportée par l'U.E.D., le Charron Booster améliore la portée des roquettes du Goliath. À utiliser sur les Zerg, les Protoss et bien sûr, les humains du Dominion.

Difficile de parler du scénario relatif à nos *aliens* préférés sans trop en dévoiler. Cet épisode est le sixième, l'histoire est donc déjà bien avancée. Kerrigan est toujours vivante et la mort de l'Overmind lui a permis de regagner un semblant de libre arbitre, mais pour combien de temps ? Les nids survivants essayent de recréer une entité qui puisse coordonner intelligemment leurs pensées. Ils ne sont cependant pas les seuls : quel dirigeant refuserait d'avoir le contrôle d'une armée si puissante ? Armée d'autant plus redoutable que deux nouvelles créatures sont venues grossir ses rangs. Commençons par le Lurker. Cette charmante bestiole est plutôt ridicule en surface. Par contre, une fois enterrée, elle se révèle redoutable. À l'approche de l'ennemi, le Lurker envoie une vague d'épines en direction de celui-ci. Cela ressemble au fonctionnement de la Sunken Colony sauf qu'entre le point d'origine et le point d'impact, il y a aussi des épines. Idéal pour la protection de points stratégiques. La seconde unité est un dérivé de Mutalisk. Il s'agit du

Les Zerg ont complètement pété les plombs depuis que l'Overmind a été détruit. C'est par où la sortie S.V.P. ?.

Combat entre un tank et un médecin. Le match est nul grâce au *flare* qui détruit le système de visée du char.

L'avis de Frédéric

En jouant à Brood War, j'ai retrouvé les fantastiques sensations que j'avais eues sur Starcraft. Le problème, c'est que j'ai aussi ressenti les limites qui m'avaient fait préférer Total Annihilation. Pas de construction de tourelles ou de réparations à la chaîne, des groupes d'attaque limités et des unités parfois suicidaires. Il n'empêche que je n'ai pas pu lâcher le jeu pendant plusieurs jours. On a plaisir à exploiter les nouvelles possibilités tactiques et l'histoire est géniale bien qu'un peu courte. Du add-on de première classe.

Mine de rien, les Zerg alignent une armada aérienne complète et puissante. Dommage qu'elle soit si chère.

Devourer, monstre volant consacré aux combats aériens. Crachant des jets d'acide à effets de zone, il promet de beaux duels avec les *Walkyrie*. Et pour finir, deux *upgrades* ont été ajoutées. Elles permettent d'accroître la résistance et la vitesse de l'Ultralisk, rendant cette unité enfin utile en assaut. Brood War est un *add-on* réussi à plus d'un titre. Malgré le faible nombre d'unités supplémentaires en comparaison de celles du *data-disk* de Total Annihilation, il faut reconnaître qu'elles sont très intéressantes. Renforçant les forces de chaque camp en respectant leur esprit, ces armes ouvrent de nouvelles possibilités tactiques. De plus, elles réajustent habilement les parties Multijoueur. Médecins, Dark Templar ou Lurker peuvent être rapidement produits à des coûts raisonnables et garantissent une défense efficace défavorisant les *rusher*.

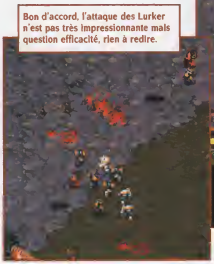
Un monde formidable

La réalisation ne change pas mais il est très agréable de trouver des cinématiques et des musiques inédites. Les nouveaux environnements ne révolutionnent pas les parties, cependant les cartes sont bien étudiées et les missions intelligentes (gros Bill s'abstenir).
Mais le plus important, c'est que tout ce petit monde est lié par un scénario passionnant. Secrets, manipulations, alliances contre-nature, surprises, traîtres et héros, tout y est. On progresse dans les missions pour savoir ce qui va se passer par la suite.
Par contre, l'I.A. est toujours faiblarde même si son agressivité suffit à pimenter les choses, les groupes d'attaque sont toujours limités à 12 membres et les combats marins toujours absents. Mais pas question de bouder son plaisir. Une histoire prenante, des nouveautés intelligentes et un univers génial permettent à Brood War de prolonger avec succès le plaisir de Starcraft. ■

Frédéric Dufresne

Les Devourer en action. Une cadence de tir un peu lente compensée par des projectiles mortels à zone d'effet.

Après mutation des Hydralisk, on obtient les Lurker, moches à souhait. Une raison de plus pour les enterrer.



Bon d'accord, l'attaque des Lurker n'est pas très impressionnante mais question efficacité, rien à redire.

HIT

Starcraft Brood War

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Scénario passionnant
- Unités innovantes
- Musiques

Les moins
- Pas assez de missions
- I.A. inchangée
- 10 mois, c'est long

Dominant Species

La tête contre Mur

Un autre C&C-like me direz-vous. Oui mais cette fois-ci, vous endossez l'apparence de charmantes petites bêtes un rien hargneuses qui vont mener une campagne contre des envahisseurs bipèdes et buveurs de bière. Vous voyez de quelle espèce il s'agit ?

Faire son trou dans la cohue des jeux de stratégie/gestion relève aujourd'hui de la gageure. Les créatifs ont intérêt à se creuser la tête au marteau-piqueur pour ne pas finir en proposant la énième baston médiévale d'Orcs opposés à de preux chevaliers ou une nouvelle campagne spatiale qui aura forcément du mal à survivre à l'ombre de Starcraft. Avec Rainbow six, les développeurs de chez Red Storm nous avaient démontré que pour renouveler un genre, on peut choisir l'option du jeu à tiroirs réunissant tout à la fois, stratégie et *shoot* en vue subjective. Avec Dominant Species, ils font à nouveau preuve d'une certaine originalité en plaçant entre les mains du joueur l'avenir d'une colonie de bestioles, de féroces créatures qui vont devoir défendre leur territoire, la planète Mur. En effet, des envahisseurs, les Humains, ont débarqué et cherchent à prendre le contrôle total de la source d'énergie indispensable à la survie des espèces : l'anima.

Guerre des nerfs

Cette substance jaillit en fontaine à la surface et elle permet de créer des guerriers tout entiers dévoués à l'esprit de la ruche, sorte de conscience collective qui présente ses objectifs au joueur et auquel il a des comptes à rendre. Il existe trois formes d'anima différentes : cristalline, liquide et gazeuse. Plus on progresse dans le jeu, plus il est nécessaire de puiser ces trois énergies de concert pour construire et engendrer. Il faut dire que des soldats, on en a besoin dans le quartier. Depuis des temps immémoriaux, les différentes maisons se livrent un combat acharné dont les motifs sont aujourd'hui oubliés de tous. Peu importe, cette guerre tribale va permettre au joueur d'accomplir ses premier pas lors des trois premières missions censées faire office de *tutorial*. Censées, car cette formation sur le tas n'a rien de simple et sa progression laisse à désirer. Tout d'abord, parce qu'il va falloir fouiller le manuel pour découvrir la marche à suivre, afin d'atteindre les objectifs imposés par l'esprit de la ruche, tout en essayant de jouer. On aurait apprécié plus d'interactivité. Par exemple,

Le mode Carte est actif. Il permet de donner des instructions aux unités mais il est un peu synthétique.

Les constructeurs évolués n'hésitent pas à se lancer dans un intense corps à corps. Ben ouais, ce sont des manuels.

Les trois anciens venaient négocier. Ils ont été assassinés lâchement par les humains. Ils veulent la guerre. Ils vont l'avoir.

Format CD-ROM PC
Éditeur Take 2 Interactive
Sortie : disponible
Prix env. 350 F
Genre stratégie/gestion
Config. mini. P200 MMX, 32 Mo de RAM, Win95
Config. recom. PII 266, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Version testée : finale française
Problèmes rencontrés : néant

Il est mignon, hein ? ! Ça s'appelle un marchand de mort. Pour son efficacité, inutile de vous faire un dessin.

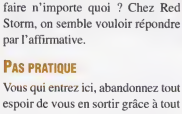
Je vous présente le service d'ordre, la société de gardiennage Griffus & Co qui protège une partie de ma base.

des instructions à l'écran au lieu des ordres du mentor qui vous laissent invariablement à l'esprit la terrible question : « Comment j'fais ça, moi ? » Et de partir à la recherche des touches gérant les déplacements, la caméra, les différents menus… D'ailleurs l'interface n'arrange rien à l'affaire. Pour se démarquer, faut-il faire n'importe quoi ? Chez Red Storm, on semble vouloir répondre par l'affirmative.

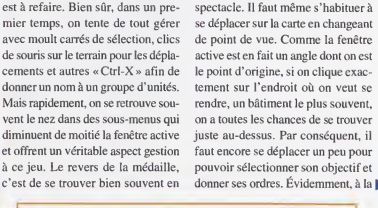
Les traits indiquent le rayon dans lequel il convient de placer les extracteurs. Si tout était aussi clair…

Pas pratique

Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir de vous en sortir grâce à tout ce que vous avez appris pendant des années avec tous les *C&C-like* de la planète. Dominant Species propose une flopée d'options pour chacune des créatures qui sont aux ordres du joueur et c'est toute une éducation qui est à refaire. Bien sûr, dans un premier temps, on tente de tout gérer avec moult carrés de sélection, clics de souris sur le terrain pour les déplacements et autres « Ctrl-X » afin de donner un nom à un groupe d'unités. Mais rapidement, on se retrouve souvent le nez dans des sous-menus qui diminuent de moitié la fenêtre active et offrent un véritable aspect gestion à ce jeu. Le revers de la médaille, c'est de se trouver bien souvent en des lieux de l'action où le combat devient vraiment virtuel, ainsi que le spectacle. Il faut même s'habituer à se déplacer sur la carte en changeant de point de vue. Comme la fenêtre active est en fait un angle dont on est le point d'origine, si on clique exactement sur l'endroit où on veut se rendre, un bâtiment le plus souvent, on a toutes les chances de se trouver juste au-dessus. Par conséquent, il faut encore se déplacer un peu pour pouvoir sélectionner son objectif et donner ses ordres. Évidemment, à la ▶



Parfois, les dénivellations balaadent la caméra jusqu'à offrir un zoom plus zoologique que pratique.



Ces petites patrouilles sporadiques ont le don de miner toutes les défenses, l'air de rien. Seule solution : l'annihilation impitoyable.

Les extracteurs en activité vont permettre de récolter l'essentielle anima-cristal. En route vers l'aventure !

L'opinion de Cedric

★ *Pour une fois que l'on joue de jolies ch'tites bestioles qui doivent lutter contre l'envahisseur humain, dommage que de nombreuses imperfections viennent gâcher le plaisir du joueur. La gestion des caméras est pitoyable et demande un long temps d'adaptation, quant au pathfinder, il est assez ridicule. Quoiqu'il en soit, de bonnes idées, notamment au niveau des bâtiments ou des unités, ainsi qu'un graphisme sympa comme tout font de Dominant Species un bon jeu qui occupera quelques heures les fans de jeux de stratégie.*

L'avis de Xavier

★ *Encore soif de conquête et de piétinement intempestif des troupes ennemies ? Si votre syndrome d'Alexandre le Grand peut cohabiter avec un talent certain pour la xénobiologie, Dominant Species est fait pour vous. Peut-être que votre amour des ch'tites bêtes vous donnera la patience de supporter une interface riche mais très peu pratique, ce qui nuit indubitablement à la jouabilité. Et dans « indubitablement », il y a « dûment imbitable ». Reste un graphisme très honnête qui constitue une bonne entrée en matière. Ensuite, à vous de voir...*

Les vaisseaux humains, c'est comme les crevettes, le meilleur est à l'intérieur. Rince-griffes, siouplait !

Ce genre de groupe léger pourrait s'approcher et détruire la ruche en début de partie. Défaite humiliante s'il en est.

Ma pauvre petite bestiole contre une énorme moissonneuse. Faut pas confondre témérité et combat perdu d'avance.

Les Flotpic et leurs descendants vous permettent de maîtriser les mers. Maman, maman ! T'as vu les drôles de poissons ? !

longue, on vise les alentours des unités recherchées, histoire de gagner du temps, mais on ne peut pas dire que les premiers pas se fassent sans râler. D'autant plus que le curseur a parfois tendance à se comporter en hors-jeu. Il semblerait qu'on ait oublié de lui indiquer qu'il était inutile de sortir des limites de l'écran.

En demi-teintes

Ce gros inconvénient mis à part, Dominant Species est plutôt bien réalisé. À condition que l'on possède une carte accélératrice 3D, les graphismes bénéficient d'un flou et d'une gestion d'arrière-plan bien agréables à l'œil. Côté jouabilité, les développeurs de Red Storm ont préféré céder à la grande tendance actuelle, à savoir peu de missions (20 en Solo), mais qui deviennent vite très difficiles à accomplir. Se faire jeter dès la deuxième opération, cela pourrait en dégoûter quelques-uns. On regrettera également de ne pouvoir jouer qu'un seul camp, celui des bestioles. D'accord, il s'agit ici de l'âme même de ce jeu mais un peu de variété n'aurait fait de mal à personne, surtout en Multijoueur. Alors, tout est négatif ? Non, nous aurions des scrupules à nous montrer trop « tranchés » dans notre jugement. Déjà parce qu'il y a dans ce jeu un véritable effort d'originalité, si ce n'est dans le fond, au moins dans la forme, facteur que peuvent lui envier 95 % des *softs* sortant aujourd'hui. Ensuite, comme disait Cedric : « Oh ! Elles sont mignonnes les p'tites bêtes qui sautent. » Il est gentil. On se console comme on peut. ■

Xavier Hanart

Dominant Species

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

★
- Idée originale
- Jolis graphismes
- Bestioles rigolotes

Les moins

★
- Interface déconcertante
- Un seul camp
- *Tutorial* raté

Avant de passer derrière une dune, il vaut mieux aligner ses unités pour éviter les surprises.

0,21 FTTC/Min

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

Recevez rapidement vos magazines préférés par Minitel sur le

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN

Sommaire des CD-Rom
Commander plus rapidement
Attribution d'un code client pour le suivi de votre commande
Mise à jour permanente

* Editeur Pressimage - 0,21 F TTC/Min

Allo Presse

Sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque) le prochain numéro, ou un ancien numéro.

** Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 26 25 63 pour recevoir chez vous, par le Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.*

UN SERVICE MINITEL

3615 OKAZ

2,23 F la minute

Mise à jour quotidienne

EN DIRECT saisissez ou lisez les PA : micro, consoles, fax, imprimante, TV, vidéo, hi-fi, photo, musique...

Okaz, c'est aussi un magazine de petites annonces vendu en kiosque

Toutes les annonces saisies passent automatiquement dans le magazine OKAZ GRATUITEMENT

ABONNEMENT SUR 12 N°S

STOP

GEN4 ERATION

31,50 F LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (12 numéros) **378 F** (étranger & Dom-Tom 498 F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire :_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Exp.fin : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

B117B

❑ M. ❑ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville : .....

Pays : .....Tél. : .....

Date : .....Signature :

Les données ci-dessus sont traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Avouez-le sans honte, vous avez toujours rêvé d'être un chef de guerre viking et de vivre de pillages, de viols ou de meurtres entre deux beuveries à l'hydromel ! Eh bien, ne pleurez plus, pauvres civilisés chétifs et timorés, Odin vous a enfin exaucés !

Saga Rage of the Vikings

À Thor et à travers

C'est vrai, quel joueur, un tant soit peu imaginatif, ne s'est jamais rêvé barbe et cheveux au vent, à la proue d'un fier drakkar, prêt à semer la terreur sur les côtes normandes ? Saga, dernier-né de chez Cryo, nous plonge dans un monde de féerie peuplé d'elfes, de nains, de trolls et de géants toujours prêts à en découdre et à rivaliser de prouesses magiques. Car Saga n'est pas un *soft* pédagogique ennuyeux pour familles nombreuses, nous retraçant pas à pas l'histoire des grandes expéditions des hommes du Nord ! C'est plutôt un voyage à travers les mythes scandinaves, voyage rythmé par les combats et l'apprentissage de la magie, bref, un jeu, un vrai. Le premier grand atout de Saga est la multiplicité des races présentes et jouables. Vikings et chrétiens, bien sûr, mais les autres peuplades, pour imaginaires qu'elles soient, ne sont pas là pour servir uniquement de chair à canon. Certains scénarios vous placent à la tête d'un clan d'elfes, d'autres font de vous le chef de géants des plus impressionnants, ou de trolls presque aussi répugnants que le plus vil des Zergs. Chaque peuple possède bien sûr ses caractéristiques propres, mais tous se rejoignent dans le même but : la domination. Le chemin du pouvoir absolu est toutefois semé d'embûches, différentes ici de celles auxquelles les prédécesseurs de Saga, Rages of the Vikings nous avaient habitués.

L'apparition d'une de ces pierres runiques signifie que Odin n'est pas content. Ça va chauffer !

En double-cliquant sur un bâtiment, apparaît ce tableau qui vous donne tous les renseignements utiles.

Câlins et productivité

En effet, il ne suffit pas pour gagner de s'emparer des ressources et de laisser l'adversaire épuiser les siennes avant de lancer un dernier assaut vengeur. Ce serait bien trop simple, et vous devrez prendre en compte d'autres paramètres que la simple habileté aux armes, certains très nobles, d'autres très…, disons… physiques ! Vous devez, comme tou-

Le paysage est tout de suite moins riant quand arrive l'hiver, allez savoir pourquoi...

La magie n'opérant pas sans fruits « spéciaux », il est vivement recommandé de s'installer à proximité de buissons.

Format CD-ROM PC
Éditeur Cryo
Sortie disponible
Prix env. 370 F
Genre stratégie temps réel
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, Win95
Config. recom. PII 233, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée : bêta française
Problèmes rencontrés : plantages récurrents lors des scènes cinématiques

Les bâtiments sont sans doute la partie la plus réussie du jeu. Ici, visite guidée d'un village nain.

À noter : le centaure résiste mal à une flèche dans la poitrine. Étonnant, non ?

jours, étendre votre territoire, accumuler des réserves, accroître votre population, mais pour cela, pas question d'envoyer quelques *peones* ramasser bois et minerai. Vous devez d'abord tenir compte de la spécialité de chacun : si les hommes, en règle générale, sont aussi bien paysans que guerriers ou bâtisseurs (comme c'était le cas à l'époque), pas question d'envoyer une femme exécuter les tâches les plus rudes ! Comment ? Une femme ? Eh oui, vous avez bien lu, dans Saga, les deux sexes sont représentés, et ce n'est pas un simple gadget. En effet, lorsque vous voudrez accroître votre population, vous ne pourrez pas vous acheter deux guerriers et trois fermières avec un peu d'or et quelques baraques. Il vous faudra construire une jolie petite chaumière, y entasser bois et nourriture, et surtout y envoyer un homme et une femme (ou un nain et une naine, un troll et une trollesse...) en leur fixant un objectif de fécondité qu'ils rempliront avec enthousiasme (que les prudes se rassurent, aucun son ne s'échappe des huttes...) ! Qui plus est, comme dans la vraie vie, impossible de décider à l'avance de l'orientation professionnelle de sa progéniture : un couple pourra aussi bien engendrer trois guerriers et deux walkyries, ou quatre fermières et un lecteur de runes.

Noblesse oblige

Ce réalisme est présent dans tous les domaines. Ainsi, l'hiver succède à l'été et il faudra prévoir de solides réserves de nourriture pour y faire face. Vous ne pouvez pas non plus, par exemple, envoyer un pauvre type tout seul dans un bateau à rames : chaque navire devra posséder un équipage suffisant. Et si, du fait des conquêtes et des alliances, des mariages « mixtes » sont possibles, ils restent dans une certaine logique : une frêle femme elfe ne pourra pas accoucher d'un bébé centaure ! Et c'est là un autre élément original de ce jeu : vaincre vos adversaires ne signifie pas forcément les anéantir, bien au contraire. Les auteurs ont ajouté un élément fondamental de la culture viking : l'honneur. Chaque défaite vous humilie, et vous fait donc perdre un peu de ce précieux ▶

L'opinion de Cedric

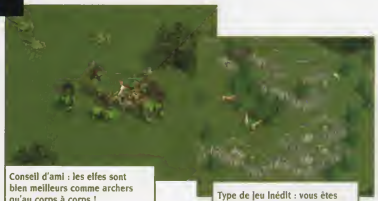
★ *Saga se démarque de ses concurrents par de nouvelles races de combattants et un univers heroic-fantasy plus riche et mieux exploité. Il est donc extrêmement dommage que la jouabilité ne soit pas fofolement au rendez-vous, que le graphisme ne soit pas plus fin et que l'intelligence artificielle soit si déplorable. Même si de bonnes innovations (le mode de reproduction de ses unités ou les capacités particulières à chaque race) sont sympathiques, Saga est à réserver aux aficionados du médiéval-fantastique et aux novices des jeux de stratégie.*

D'accord, les géants ont des progrès à faire en architecture, mais ils se sont donné du mal, non ?

À un certain degré de développement, apparaissent des ménestrels (ici, le type qui fait du gringue avec sa harpe), qui stimulent la fécondité !

La montagne d'où les nains extraient leur précieux minerai. Au fait, ça existe les nains claustrophobes ?

Un serpent de mer a fait son nid juste devant le port du village. Et je ne vous parle pas des requins !



Conseil d'ami : les elfes sont bien meilleurs comme archers qu'au corps à corps !

Type de jeu inédit : vous êtes une vache viking et vous devez échapper aux loups. Non, je ne plaisante pas !

honneur. Mais toute victoire n'est pas honorable. Ainsi, massacrer toutes les femmes d'une tribu couvrira votre clan d'une honte fort difficile à effacer et risque de vous coûter la victoire. L'acquisition de la magie ne se fait pas non plus comme par miracle, et vous devrez soumettre vos créatures à un long apprentissage avant qu'elles ne deviennent des mages acceptables.

Guerriers mollassons

Toutes ces contraintes apportent ainsi un peu de sang neuf à la gestion/stratégie mais, en allongeant la durée des parties, elles privent le jeu d'un certain dynamisme. En Multijoueur, elles réservent les parties sur Internet (jusqu'à huit joueurs) aux rares personnes « câblées » ou assez riches pour s'offrir de longues heures de connexion. L'I.A. n'est pas non plus sans défauts. Vos personnages laisseront leurs ennemis massacrer un allié à côté d'eux sans réagir, faisant preuve d'une manière générale de bien peu d'agressivité. Les graphismes, surtout, sont très décevants. Personnages et bâtiments sont assez réussis, mais les cartes, elles, sont d'une rare laideur, sans parler des reliefs, gérés n'importe comment. Ce qui n'empêche pas le jeu de réclamer une grosse configuration : certains scénarios rament sur un P300 ! Enfin, et c'est là le prix à payer pour le grand nombre de races, Saga ne se présente pas sous la forme d'une campagne mais d'une suite de scénarios, suffisamment longs il est vrai pour retenir l'attention. Si débutants et grands stratèges y trouveront de quoi se satisfaire, Saga, en dépit de réels atouts, n'est pas vraiment le jeu d'exception qui pourra rajeunir le monde bien assoupi de la stratégie en temps réel. ■

Rémy Goavec

L'avis de Rémy

★ *A croire que Cryo nous avait entendus réclamer plus d'heroic fantasy et de jeux de stratégie intelligents, puisque Saga nous offre les deux à la fois. Gouverner des civilisations d'elfes, de trolls et de barbares en tout genre, tel est le plaisir inédit que nous offre ce jeu agréable et original. Dommage que l'I.A. ne soit pas à la hauteur de ses promesses et surtout que les terrains soient d'une laideur inadmissible : seuls ces deux défauts viennent gâcher notre plaisir et empêchent Saga de tutoyer les sommets du genre !*

Scène de bataille entre un géant et une tribu de trolls (euh... décimée à l'écran). Comme vous voyez, la subtilité est de mise...

Vue d'avion sur un village elfe. Stratégiquement utile mais sans pitié pour les pauvres myopes.

Les femmes centaures ont un décolleté stimulant, mais ne peuvent pas s'accoupler avec les autres races...

Saga	
Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Univers très riche
- Nombreuses races
- Gestion réaliste

Les moins
- Décors médiocres
- I.A. bizarre
- Peu de bâtiments

Dialogue vidéo live de charme

www.charmes.com

- Des rencontres de charme en direct sur votre ordinateur.
- En direct : Julie, Sheryl, Jade, Elodie, Eloïse, Axelle, Virginie, Diane, Marie, Betty, Sandy et Coco.
- Plus de 15000 photos hard immédiatement.
- Des dizaines d'heures de vidéo.

24 Heures 24

Kit d'installation disponible sur le CD-Rom de ce magazine, dans le répertoire «CHARME2»

SIMPLE RAPIDE EFFICACE ANONYME SANS CARTE BANCAIRE

Fonctionne avec RealVideo disponible sur le CD-Rom de ce magazine en version libre PC

Service INTERDIT aux moins de 18 ans

Myth 2

Coup de Myth

Curieusement, Myth n'a pas été cloné malgré son originalité. Bungie s'est donc personnellement chargé de lui donner une suite. Entre les mauvaises langues qui crient au data-disk et les adeptes qui célèbrent sa bienvenue, il faudra trancher (dans le vif) !

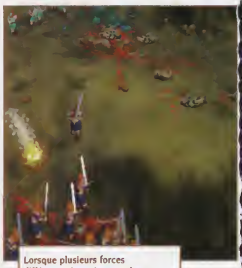
Je les avais pourtant soigneusement enterrés. J'avais même pris soin de les découper en rondelles, de les éviscérer et de maudire dix-huit fois leur nom avant de les plonger dans des failles profondes en récitant des Hosanna, Hosanna, au plus haut des cieux ! Mais ce fut peine perdue... Leur nature impie, leur origine démoniaque et leurs maîtres incontestés leur ont permis de revenir... Ils reviennent toujours... Plus hideux, plus enragés, plus monstrueux, plus puants que jamais... Qui ? Mais les morts sacrebleu ! Par légions entières ! Toujours plus nombreux ! Ils sont aux portes de nos villes, de nos chaumières, prêts à égorger nos filles et nos compagnes... Aux aaaaaaarmes, citoyens ! Formeeeeeeeeeez vos bâââtaillons ! Mââââââârchons, mââââârchons...

Les scènes cinématiques sont toujours animées mais le style graphique a changé : il s'est même amélioré !

Le retour des morts vivants

Plus d'un an après, Myth revient. On nous l'avait promis encore plus beau, plus sanguinaire, bref, encore plus mieux ! C'est donc avec circonspection que nous avons installé cette suite. À première vue, rien n'a changé : les cartes, si elles sont un peu plus étendues, sont toujours conçues de la même façon... Des petites collines, des rivières, des villages, on connaît déjà tout cela. Il faudra attendre quelques missions avant de découvrir des structures inconnues : des fortifications, un château fort, des créneaux, des niveaux souterrains... Diantre, mais il faut assiéger ! Ah, alors ça, c'est vrai, on ne connaissait pas encore. Un peu plus loin, on se retrouve même à l'intérieur d'un palais en train de courser un obscur baron qui cherche à s'enfuir. Pour le reste, les temples, forêts, lacs et autres ruines fleurent bon Myth, premier du nom. Certes, la résolution a été sérieusement revue puisqu'on peut désormais monter en 800 x 600 et même en 1 024 x 768, sans que l'animation soit trop pénalisée (sur PII-333). Les graphismes deviennent alors vraiment impressionnants et la vue du terrain, très panoramique et pour tout dire, beaucoup plus pratique !

Les réceptions de l'ambassadeur dégénèrent vite lorsqu'il n'y a pas assez de chocolat dégueulasse pour tout le monde.



Lorsque plusieurs forces différentes interviennent dans un combat, ça devient vite une pagaille monstrueuse.

Ce terrible sorcier s'apprête à envoyer une boule de feu : c'est classique mais c'est toujours aussi chaud !

Format CD-ROM PC
Éditeur Bungie Software
Sortie disponible
Prix env. 300 F
Genre stratégie
Config. mini. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. PII-266, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx 2
Version testée : bêta
Problèmes rencontrés : plantages inopinés

Tous les objets du décor peuvent à présent être détruits. Le seul problème, c'est que si vous faites sauter ce pont, c'est foutu !

Ce mois-ci, je lance un grand concours de cascade : celle de Trespasser (voir test) est-elle plus wizz que celle de Myth 2 ?

Les Mauls sont de véritables brutes : ils se déplacent très lentement mais font bien mal lorsqu'ils tapent.

Le Contravis de Cedric

★ *Non, franchement, ça commence à bien faire. On rajoute quelques unités, on transforme quelques maps, on colle un château ou une bergerie ça et là et hop, voilà le numéro deux d'une série qui s'annonce bien longue..., vraiment longue... Bon d'accord, les innovations concernant les unités sont malgré tout bien trouvées. Idem pour les effets du feu. Mais le «tout en un clic de souris» est assez pénible à gérer. Et est-ce bien suffisant pour apposer un «2» après Myth, alors que la mention «data-disk» aurait été plus juste ? À vous de voir...*

Au rayon nouveautés, Bungie nous propose aussi une interface améliorée. Tout peut être contrôlé à la souris : rotation de la caméra, *scrolling*, formations. Bizarrement, après avoir joué à Myth, on a tendance à conserver les raccourcis-clavier et à faire fi des innovations, un comble ! En revanche, les nouveaux seront sans nul doute ravis de ne pas avoir à lever le doigt de leur mulot. Fainéants !
D'autre part, on trouve quelques petits agréments. Une unité s'allume lorsqu'on passe le curseur au-dessus, on peut faire pivoter les groupes immobiles et les temps de chargement des niveaux ont été améliorés… Et c'est avec ça qu'ils veulent nous embobiner ? Pas seulement ! Effectivement, Bungie a eu d'autres bonnes idées. Par exemple, en plus de nouveaux sorts dévastateurs, le feu a été soigneusement reconstitué : il se propage (brûlant herbe, habitations et... victimes) et peut être évidemment utilisé en combat. Les archers disposent en effet de flèches enflammées pouvant être mises à profit dans les combats, en attaque ou en protection (les ennemis évitent bien sûr les braisiers et peuvent ainsi être tenus à distance). Cependant, sur du pavé, de la neige ou de l'eau, le feu est bien entendu sans conséquence. Diable, si c'est pas du réalisme, ça !
Bon, on l'a vu, pour légitimer cette suite, les développeurs se sont fendus de quelques innovations. Si elles sont intéressantes, on est déçu de voir qu'elles ne changent pas davantage les parties. Les combats sont toujours aussi sauvages certes, la stratégie, toujours aussi prédominante, mais le jeu reste assez semblable au premier *opus*. Les ruses habituelles fonctionnent toujours contre certaines unités, et les missions, si elles sont nombreuses et plutôt bien conçues, ressemblent tout de même à celles de ▶

Les nouvelles unités

Heron Guards
Protégés par des armures lourdes, ces guerriers survivent généralement plus longtemps que les autres.

Mortar Dwarves
Ces nains envoient des charges explosives à l'aide de petits canons.

Brigands
Ces soldats de fortune prêtent main forte au plus offrant. Bandits, va !

Warlocks
Des maîtres de la magie qui occasionnent de grosses pertes sur les champs de bataille.

Mauls
Ces gros ogres équipés de gigantesques massues sont extrêmement violents dans leurs attaques.

Les flèches enflammées ne sont pas efficaces par ce temps : si on loupe sa cible, la flèche est perdue.

Pour entrer dans le château, il faudra envoyer un nain (invisible pour les gardes) abaisser le pont-levis.

L'avis de Luc-Santiago

★ *Les fans de Myth ne doivent absolument pas s'attendre*
★ *à un jeu totalement dépoussiéré : si la forme a un peu évolué,*
★ *le fond reste le même et les parties ressemblent pas mal*
★ *à celles du premier épisode. Il s'agit donc, selon moi, plus d'un* data-disk *que d'une suite digne de ce nom. Toutefois, les stratèges qui auraient raté Myth 1 se régaleront avec cette version « plus » , car si cette suite n'en est pas vraiment une, elle n'en demeure pas moins un bon jeu de stratégie temps réel médiéval fantastique.*

On peut désormais annuler une alliance en pleine partie avec un autre joueur : inespéré pour Olivier.

Bienvenue à notre grande foire à la tripaille : il y en a pour tous les goûts, viande avariée, viscères pourries, estomacs puants...

L'animation de l'eau a été travaillée : les rivières ne sont désormais plus forcément au même niveau et bénéficient de dénivelés !

▶ Myth 1 : escorte, interception, protection... Heureusement que de nouveaux décors et une bonne gestion de la météo viennent varier les plaisirs ! Ainsi que de nouvelles unités (voir encadré). Ces dernières peuvent d'ailleurs devenir héroïques (après avoir tué cinq ennemis) ou vétérans (si elles restent vivantes d'une mission à l'autre). En revanche, elles ne semblent pas s'endurcir ou progresser en survivant le plus longtemps possible, mais leur tableau de chasse est tenu à jour. Mais il est décevant de constater que les unités sont toujours en 2D (sans doute pour accélérer l'animation) : au niveau de zoom minimum, elles sont inévitablement moches. Les sortilèges ont été travaillés et certains combats ressemblent à présent à un spectacle de son et lumière : des boules de feu, des nuages empoisonnés, des éclairs, non d'un Orc, on se croirait chez Jean-Michel Jarre !

Récapitulons : des améliorations, des monstres et des guerriers, une interface améliorée, des effets pyrotechniques, des graphismes léchés (en 800 x 600 minimum), sans oublier le *pathfinding* largement amélioré et l'intelligence artificielle toujours aussi redoutable... Myth 2 a de bons atouts dans sa manche... Mais pas assez à mon goût ! C'est donc plus un excellent *add-on* qu'une véritable suite, vu que le jeu n'a pas terriblement changé. La dynamique est restée la même et les parties ressemblent trop à celles du premier volet pour relancer complètement l'intérêt du joueur, à moins d'être vraiment *fan*.

HIT

Myth 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Gestion du feu
- Graphismes
- Fortifications

Les moins
- Dynamique identique
- Encore une suite
- Plus un *add-on*

Pour jouer les corsaires du dimanche, cette bataille à bord de ce gigantesque galion s'impose !

L'animation des personnages est toujours aussi déplorable : leur démarche et leurs mouvements sont complètement mécaniques.

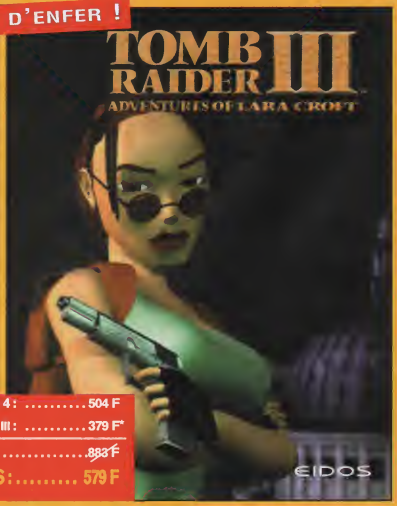
Tu la veux ma grosse Myth ?

L'idée de prolonger le plaisir de jeu est donc bonne – Myth est de toute manière basé sur un principe efficace – mais on aurait souhaité que des modifications plus substantielles aient été faites. Les développeurs sont plutôt restés dans une optique de maximisation (plus de tout, mais dans le même style) et moins dans une optique de changement radical. Pourquoi, par exemple, ne peut-on pas jouer les méchants en Solo ? Pourquoi ne pas avoir ajouté des machines de guerre dans les missions de siège ? Il n'y a toujours pas d'unité destinée à la reconnaissance pure... Néanmoins, malgré ces récriminations, Myth 2 réserve de bons *challenges*, de belles batailles et de bonnes possibilités stratégiques. Ah, c'est déjà ce que proposait le premier ? ■

Luc-Santiago Rodriguez

Votre abonnement à GÉNÉRATION 4 + le jeu TOMB RAIDER III

A PRIX D'ENFER !



GÉNÉRATION 4 : ..... 504 F
TOMB RAIDER III : ..... 379 F*
TOTAL : ..... ~~883 F~~
POUR VOUS : ..... 579 F

*TOMB RAIDER III vendu seul au prix de 379 F

ABONNEMENT GEN4

304 F de réduction sur l'abonnement GÉNÉRATION 4 + TOMB RAIDER III

GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

❒ **Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu TOMB RAIDER III [TR3] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)**

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Pays : ..... **Tél. :** .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋

expire fin : ⌊⌊⌊⌊⌋

Date : .../.../... Signature obligatoire :

B119A

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Offre valable jusqu'au 10 mars 1999

Delta Force

Le retour des pixels

Alors bleusaille, on veut des sensations fortes ? Du flingage, des opérations spéciales et du terroriste à dessouder ? Alors pas de problème, c'est ici que ça se passe. En revanche, vous risquez bien de ne pas y rester longtemps !

Ah, cela faisait longtemps que je l'attendais ce jeu ! Pour ne rien vous cacher, je suis un adepte du genre : SpecOps et Rainbow six m'ont tellement passionné que, durant quelques mois, je ne sortais jamais sans mon M-249 en plastique et mes grenades à plâtre. L'arrivée de Delta Force prouvait en plus l'existence d'un nouveau type de jeu : les simulateurs d'infanterie. Il n'y avait donc aucune raison de se méfier et c'est presque à claviers ouverts que je m'apprêtais à accueillir le petit dernier… La démo m'avait certes un peu inquiété (tiens, un moteur 3D à base de VoxelSpace, pas de support 3D) mais je gardais espoir en me disant que l'action serait au rendez-vous et que, ma foi, en pleine fusillade, on ne penserait plus à trois pixels qui se battent en duel…

Mais si on y pense !

Et pourtant ! Il est inutile de le cacher plus longtemps : Delta Force est une énorme déception. C'est en partie dû à l'exécrable réalisation graphique. D'une part le jeu n'est pas beau, d'autre part il rame effroyablement quelle que soit la bécane sur laquelle il tourne. Exemple : sur mon Pentium II-333, 64 Mo de RAM et en 640 x 480, le jeu n'est pas fluide. Pour un *soft* qui privilégie l'action, ce n'est franchement pas flatteur ! Car ce détail mis à part, Delta Force a pas mal d'avantages et il est vraiment désolant d'avoir à en dire du mal ! Contrairement à Rainbow six, les missions se déroulent sur des cartes très vastes en extérieur (jungle, désert, vallées, montagnes, etc.) offrant des reliefs extrêmement diversifiés. C'est même la première fois que les collines sont aussi différentes les unes des autres ! Leur survol était d'ailleurs impressionnant dans Comanche 3 si, justement, on gardait de l'altitude… Dans Delta Force, on a bien sûr le nez dessus en permanence ! Le terrain est même tellement

Lorsqu'il y a du monde à l'écran, l'animation devient encore plus laborieuse. Merci le moteur VoxelSpace !

Le mode Multijoueur est soigné : jusqu'à 30 joueurs, un serveur dédié et rapide, du *deathmatch*, du coopératif, etc.

Comme dans F-16 Raptor et les autres jeux Novalogic, les éclairages ont été soignés.

À chaque fin de mission, il faut filer vers le point de ralliement où un hélico vous attend.

Format CD-ROM PC
Éditeur Novalogic
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre action
Config. mini. P166, 32 Mo, CD-ROM 4x
Config. recom. PII-400, 64 Mo, CD-ROM 8x
Version testée : bêta
Problèmes rencontrés : aucun

Le jeu peut s'exécuter en plein écran ou comme ici, en 16/9. On pourrait croire qu'on y gagne en animation mais non !

Les trois pixels, dans la lunette, ce n'est pas un moustique écrasé sur le viseur mais bien un soldat ennemi !

Lorsque les soldats ennemis vous ont repéré, ils ont la bonne idée de foncer sur vous. Bien embusqué, on peut faire du beau travail !

détaillé que l'on peut se cacher pratiquement n'importe où : un petit renfoncement ou une butte minuscule peuvent sauver une vie pour peu que l'on s'aplatisse derrière ! Et il est souvent conseillé de le faire ! Les ennemis visent effectivement pas mal et, une fois qu'ils ont repéré le joueur, ne mettent jamais bien longtemps à foncer sur lui en groupe !

L'action est donc prédominante dans Delta Force : pas d'ordres à donner, pas de plans à établir. Après un *briefing* laconique, le joueur est largué non loin d'une base ennemie ou d'un objectif quelconque et il devra se débrouiller seul ! Quelques soldats alliés gérés par l'ordinateur viendront parfois lui prêter main forte, mais le plus gros des opérations repose sur un seul homme ! Bon je vous l'accorde, tout cela n'est pas très réaliste, et reste éloigné du fonctionnement d'une unité d'élite, mais on est là pour se divertir, pas pour se prendre au sérieux ! D'ailleurs, une fois les premières rafales lâchées, ça n'arrête plus : ça court dans tous les sens, ça se déplace, ça tire et… ça meurt ! Comme dans Rainbow six, les imprudents finissent au tapis rapidement puisqu'une ou deux balles suffisent pour tuer son homme.

La sensation d'être dans l'action est très bien rendue : le bruit des détonations, les impacts dans le sable, le sifflement des balles, les cris, tout cela est formidablement recréé. Pourquoi, bon sang, avoir boudé l'accélération 3D ? ! ! ! Car au-delà des considérations artistiques (certains jeux très laids sont passionnants, prenez Rainbow six), le graphisme médiocre du jeu nuit considérablement à sa jouabilité. On est par exemple souvent amené à jouer les *snipers* grâce à un fusil à lunette très efficace et il est difficile de distinguer le pixel représentant un ennemi du pixel représentant une zone foncée du décor ! Pas évident non plus de viser un type qui cavale lorsqu'une dizaine d'images par seconde ne permettent pas une grande finesse dans le contrôle de la souris ! Sans parler des missions de nuit qui sont d'une extrême confusion. C'est simple, j'avais oublié combien la disparition des pixels a embelli le quotidien du joueur !

Delta Force est donc un authentique ratage : il bénéficiait d'un gros potentiel (cartes énormes, exploitation très réaliste du terrain, 40 missions, réalisation sonore impec') et se retrouve tout gâché par un parti pris graphique complètement arriéré. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Je vous avais bien dit qu'il ne fallait pas abuser des champignons pour les fêtes. Après, on volt tout bizarre !

Une fois repéré, le projecteur de la tour se braque sur le joueur : il n'y a plus qu'à ramper derrière un talus pour se faire oublier !

Entre la carte à gauche et la lunette à droite, on se demande vraiment à quoi sert l'écran principal.

L'avis de Luc-Santiago

★ *Ah, comme j'aurais aimé le défendre ce jeu ! Mais lorsque la jouabilité est altérée par une réalisation graphique et technique anémiée, on ne peut pas faire grand-chose ! La dynamique du jeu (observation, rapidité et dextérité) est effectivement très compromise par un moteur 3D, une animation et un graphisme antédiluviens. C'est d'autant plus désespérant que Delta Force bénéficie de nombreuses missions (classiques mais soignées), d'une excellente ambiance et de cartes offrant de nombreuses tactiques d'approche. Désolant !*

★

Delta Force

Graphisme	★★
Son	★★★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Terrains vastes
- Ambiance
- Nerveux

Les moins
- Moteur 3D nul
- Lent
- Pas d'ordres

Tellurian Defence

Rase-mottes à gogo

Vous avez rêvé d'être pilote de chasse ? Manque de bol, votre pied gauche est plus court que l'autre. Prenez votre revanche sur la nature et défendez la Terre contre l'envahisseur. Aurez-vous assez de cran pour devenir le Zorro du XXIe siècle ?

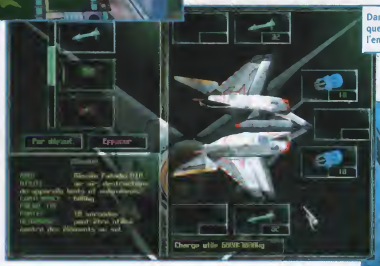
Vous voilà projeté en 2040. La Terre se remet à peine d'une apocalypse écologique (?). Une pluie de météorites l'a en effet dévastée il y a 16 ans de cela, c'est-à-dire en 2024... Bref, ne voilà-t-il pas qu'au moment où vous pouvez enfin poser les pelles et les pioches, une meute d'extraterrestres décide d'envahir la petite planète bleue. Ils ont pour doux noms, les Réticulaires ou les Greys, comme vous voulez. Seulement là, ça va pas se passer comme ça, déclare la chef de l'E.D.O. (*Earth Defence Organisation*). On voit d'ailleurs la tête qu'elle a, la chef... Belle comme un missile. Moi, à la place des Réticulaires, j'aurais déjà plié bagages. Vous, en revanche, n'écoutez que votre courage et partez à bord de votre vaisseau à supraréaction rectifier ces vandales de E.T.

Le Golden Gate à San Fransisco. J'ai essayé une douzaine de fois de passer entre les piles du pont, rien à faire.

TAÏAUT ! TAÏAUT !

Un conseil, avant de vous lancer dans la défense active de notre belle planète, entraînez-vous un chouïa. Cinq missions vous permettront de vous familiariser avec le maniement de l'appareil, les tactiques d'attaque air-sol, la communication avec vos équipiers, etc. Vous pourrez ainsi vous habituer à voir les montagnes ou les *buildings* d'un peu trop près. Lorsque vous vous sentirez suffisamment aguerri, vous aurez à faire face à 24 vraies missions, le tout à choisir sur trois niveaux de difficulté. La protection de la Terre vaut bien cela, non ? Au cours de ces missions, vous devrez récupérer, entre deux tirs de missiles Palladin, des objets *aliens*. Vous aurez alors la possibilité d'alléger vos crédits à la recherche, soit pour l'armement, soit pour votre vaisseau, soit pour vos équipiers. Faisant fi de toute éthique dans le domaine, Tellurian Defence vous propose en effet d'installer dans votre escadron

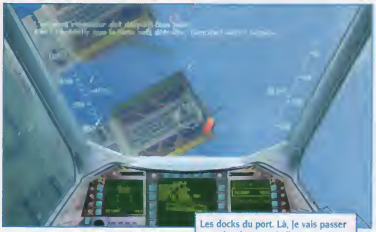
Un gros vaisseau Grey pilonne San Fransisco. Quelques missiles et il n'y paraîtra plus.



Dans le hangar, choisissez les armes que vous embarquerez dans votre lutte contre l'ennemi vert.

Feu d'artifice en plein jour. Ça explose de partout et les *buildings* tombent les uns après les autres.

Format CD-ROM PC
Éditeur Psygnosis
Sortie janvier
Prix N.C.
Genre action 3D genre science-fiction
Config. mini. P166, 24 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte 3D
Version testée : bêta
Problèmes rencontrés : pas de jeu en plein écran



Les docks du port. Là, je vais passer entre les deux... Euh, j'avais pas vu la grue... Aïe. Scrach.

des équipiers génétiquement modifiés. Les paysages au-dessus desquels vous volez, montagnes, villes, etc., sont des textures 3D bien fignolées. De plus, plusieurs monuments très bien rendus ont été intégrés à l'environnement comme par exemple Big Ben ou le fameux Sphinx. Le brouillard qui parfois recouvre les champs, les nuages filiformes parcourant les ciels bleus, tout est réuni ici pour un réalisme étonnant. Seul regret, l'interaction avec l'environnement aurait pu être améliorée. Par exemple, on ne peut pas faire péter les *buildings*, argh ! En revanche, l'omniprésence des différents reliefs et la fluidité de l'animation procurent quelques sensations fortes. Pensez à ce qu'est la poursuite d'un chasseur de petits hommes verts au milieu d'une montagne russe ou entre les tours de Manhattan, le tout à une vitesse vertigineuse, et vous comprendrez pourquoi il ne faut pas s'adonner à Tellurian Defence après un bon repas. Évidemment, tout cela n'est possible que si vous possédez une carte 3D.

Après Frisco sous la pluie, vous visiterez le Nevada et ses paysages crépusculaires.

Piloter en vue externe est quasiment impossible. Deux secondes plus tard, j'étais dans la paroi du tunnel.

Mayday, mayday

Chose étonnante, étant donné la longueur des missions, la sauvegarde n'est possible qu'entre celles-ci. Et c'est notamment sur ce point que le bât blesse. L'appareil est assez dur à manier et les *crashs* sont donc fréquents. Et à chaque fois, il vous faudra tout recommencer. Essayez pourtant de ne pas laisser trop de cheveux sur la moquette.

Enfin, précisons que deux joueurs pourront s'affronter *via* Internet, et jusqu'à 8 en réseau, le mode Multijoueur permettant de choisir entre des combats singuliers ou en équipe.

Bon, je n'aurais pas dû remettre ça après le réveillon. J'ai l'impression d'avoir abusé des huîtres que j'avais gardées de l'année dernière. Tellurian Defence est radicalement un jeu d'action, et d'une rapidité étonnante. Les amateurs de simulation aérienne, de tactique militaire ne doivent donc pas s'attendre à grand-chose dans ces domaines. D'une difficulté assez poussée, ce dernier bébé de Psygnosis pourra aussi rebuter les joueurs aux réflexes un peu mous ou aux lendemains de réveillons difficiles. ■

Stéphane Prince

Briefing : « Les p'tits gars, va falloir en mettre plein la tronche à cette vermine verte. »

Les scènes d'animation ont été particulièrement soignées dans un style manga.

Le premier qui klaxonne, je lui balance une salve de mon canon scorpion, ça lui apprendra à vivre.

L'avis de Stéphane

★ *Joli le jeu, très joli même, et rapide avec ça, s'il vous plait.*
★ *Seulement, si je n'ai pas l'impression d'être un handicapé du manche à balai, j'ai eu un mal fou à accéder à la deuxième mission. Et puis, c'est lassant de se manger les montagnes tout le temps. Ah, si les concepteurs avaient pensé à la sauvegarde en cours de mission... Voilà, sans être un fana du genre, j'ai pris du plaisir à jouer à Tellurian Defence mais les missions me semblent trop longues et un peu monotones. Un jeu destiné aux aficionados du genre.*

Tellurian Defence

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Animation fluide
- Rapidité
- Y a bon E.T.

Les moins
- Un peu répétitif
- Difficulté
- Rapidité

Trespasser

(T-) Rex, au pied !

Après avoir dévoré des dizaines de victimes dans deux films, les affreux dinosaures sont de retour ! Mais cette fois, ce n'est pas l'écran de cinéma qu'ils attaquent, mais celui du moniteur ! Et en guise de déjeuner : vous (avec un peu de sel, S.V.P.) !

Dreamworks est un studio de développement désormais connu : on leur doit notamment des films comme *Fourmiz* ou *Le Prince d'Égypte*. Pas vraiment des faux pas ! Et comme ils s'attaquent aussi bien au cinéma qu'à la musique, pourquoi pas aux jeux vidéo ? C'est chose faite avec ce *quake-like* très particulier. Pour une fois, les ennemis ne sont ni des *aliens*, ni des *marines*, ni des ratons laveurs mais bien des dinosaures ! Normal puisqu'il s'agit d'une prolongation ludique des deux films de Spielberg : *Jurassic Park* et *Le Monde perdu*. Il se situe d'ailleurs juste après le second : le joueur joue une chercheuse échouée sur l'île pour son plus grand malheur ! Elle devra trouver le moyen d'en sortir et d'en apprendre davantage sur la catastrophe qui a détruit le parc.

Si cette cascade est un petit coin de paradis, ça risque de ne pas être l'avis de votre bécane : et rame, rame, rame !

Simulateur de bras

Ambiance apocalyptique donc, pour un jeu d'action assez étrange. Bon, même si tout le monde s'est déjà fait sa petite idée à cause d'une note pas fameuse, on va quand même essayer de parler des points forts de Trespasser. Tout d'abord, la gestion du bras est très novatrice : pour s'emparer d'une arme, actionner un mécanisme ou ouvrir une porte, il ne suffit plus d'appuyer sur une touche, mais sur plusieurs ! Le bras de la nana que l'on joue est effectivement assez finement reconstitué et on peut l'utiliser presque comme dans la vie : le tendre pour saisir ou lancer un objet, pour faire tomber quelque chose, et bien sûr pour faire feu. Une action simple comme ramasser une pierre ne requiert donc pas moins de trois touches : la première pour allonger le bras (éventuellement se baisser si elle est au sol), la seconde pour la saisir et la troisième pour la lancer (après éventuellement avoir visé). C'est certain, on n'avait jamais vu ça ! Certains trouveront ce principe épouvantablement lourd, d'autres crieront au génie en s'extasiant devant une telle trouvaille. Il est vrai que si l'on accroche, ce système permet d'optimiser l'interactivité avec le décor. On peut lancer de gros objets pour défoncer une porte verrouillée, tirer des pierres sur une caisse ou une arme pour la déquiller, donner un coup de batte de base-ball pour briser quelque chose, etc. Bien sûr, la pesanteur est très concluante. Le tir n'en est, quant

Attention, ces monstres supportent plusieurs niveaux de blessures : aussi, même quand ils s'affaissent, achevez-les !

Là, je suis morte et je suis en train de me faire salement becter par un Albertosorus (la trogne en haut à droite) sous le regard d'un brontosaure.

Une vue panoramique sur le décolleté détend immédiatement l'atmosphère, après être passé à deux doigts d'une mâchoire.

Format CD-ROM PC
Éditeur Dreamworks/E.A.
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre action
Config. mini. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. PII-333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx
Version testée : version finale
Problèmes rencontrés : gros *bug* d'affichage (voir capture)

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ ★ *Rhoooo, les beaux gros dinos ! Beuuhh, le moteur 3D ! Et pourtant, elle était prometteuse cette adaptation du* Monde perdu *! En voulant se démarquer à tout prix des* quake-like *et en proposant un univers réaliste et vivant, Dreamworks a réalisé un jeu étrange, mi-simulateur de promenade, mi-jeu de poursuite... C'est-à-dire que l'on explore de très vastes niveaux, que l'on tue du dinosaure de temps à autre et que l'on s'ennuie le reste du temps. C'est bucolique, assez lent, champêtre mais somme toute assez peu captivant.*

Non non, il n'y a aucun niveau à la montagne, c'est juste un gros *bug* d'affichage qui vous oblige à relancer le jeu !

Lorsque les dinosaures vous chopent le bras, ils détournent le tir de votre arme. Pas bête la bébête !

Blessée, fatiguée, paniquée (mais j'aimerais bien), je suis obligée de me réfugier dans une cabane en bois !

à lui, pas facilité puisqu'on vise avec difficulté : on s'aperçoit que dégommer une cible mouvante à 15 mètres avec un Magnum (un flingue, pas un esquimau, patate) est tout sauf évident. On imagine aisément combien le jeu aurait été hallucinant si ce principe avait été poussé à son maximum : la possibilité de gérer les deux bras et les deux jambes indépendamment (vive l'escalade !)...

LA PETITE BÊTE

Réaliser un simulateur de bras humain était déjà une bonne idée mais dessouder du dinosaure en est une autre ! Alors, oui on en rencontre (et assez tôt). Oui certains sont méchants et oui, ils sont plutôt bien modélisés, même si l'on attendait mieux. Les plus petits (Albertosaurus ou Velociraptor) peuvent être tués sans trop de problèmes moyennant quand même une bonne arme. Les autres (T-Rex et consorts) nécessiteront une sacrée puissance de feu et c'est bien normal (pistolet mitrailleur, par exemple) ! Mais ce qui est charmant dans Trespasser, c'est qu'il y a presque plus de dinosaures gentils que de méchants. On passe donc la majeure partie du temps à se balader dans de vastes cartes à observer un Triceratops ou un Stegosaure en train de vaquer à leurs occupations. Notons qu'ils interagissent parfois entre eux : il n'est pas rare de voir un T-Rex attaquer un camarade. Les plus sadiques pourront même se débarrasser d'un poursuivant belliqueux en l'amenant vers un dinosaure pacifique : il commencera son repas tout de suite ! Bon, très bien, se dit le lecteur, mais il a l'air rudement bien ce jeu ! Ben oui il pourrait être pas mal si, d'une part, il se passait plus de choses et si, d'autre part, le moteur 3D n'était pas aussi asthmatique. Les reliefs sont plutôt bien modélisés mais toute la végétation est en *bitmap*, ce qui ralentit l'animation et ce qui pollue considérablement le graphisme. Il est en plus parfois très difficile de sauter par-dessus un obstacle alors qu'il n'est absolument pas haut : il faut s'y reprendre à plusieurs reprises ! En somme, après Delta Force, Trespasser est le second ratage du mois : un bon potentiel mais très mal exploité. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Deux solutions pour parcourir ce niveau : rester sur la rampe et se la jouer plate-forme ou passer par en bas et affronter des horreurs.

La première capture est en 640 x 480, la seconde, en 800 x 600 : incroyable, la vitesse d'animation ne change pas (elle reste lente).

Trespasser

Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★

Les plus
- Gestion du bras
- Comportement animal
- Bucolique

Les moins
- Moteur 3D
- Tranquillité
- Promenade

The Chosen Blood 2

Du résiné sur les mappings

Avant de nous permettre de retrouver leur héros maison, le Duke, GT Interactive couvre les nouveaux délires mystico-gore de l'équipe de Monolith. Blood 2 a le défaut de sortir au pire moment possible : après Half-Life. En sortira-t-il vivant ?

Que font les héros quand on a réussi à les emmener à l'autre bout d'un jeu sans leur faire bouffer les pissenlits par la racine ? Que deviennent-ils en attendant que les éditeurs les arrachent des limbes des cartons à dessin ? Duke passe-t-il ses soirées à astiquer son calibre devant quelque *strip-teaseuse* ou se lance-t-il dans le clonage de porcs déguisés en flics ? Le *marine* de Quake va-t-il s'éreinter sur un parcours du combattant en attendant la prochaine invasion d'E.T., hargneux ? Entre Blood et Blood 2, il s'est écoulé 80 ans. Il a fait quoi pendant tout ce temps le petit père Caleb ? Du point de croix ? A-t-il contacté Mattel pour inonder le marché de Barbie en cire avec set d'aiguilles vaudou inclus ?

Burn, *baby, burn* ! Un avant-goût de ce qui t'attend en enfer. Envole-moi des cartes postales et bonjour à Lucifer !

SANGLANTES RETROUVAILLES

Une chose est sûre, 80 ans plus tard, il est toujours aussi gaillard, le bougre. La Cabal, la secte qu'il avait pratiquement détruite dans le premier *opus* ne se porte pas trop mal non plus, merci pour elle. Signe des temps, elle cache ses activités pseudo-religieuses mais rémunératrices derrière la façade d'une respectable multinationale, la CabalCo. Les moyens ont évolué mais le but est resté le même : dominer le monde. Et devinez qui va s'interposer. Caleb ?

Oui, mais pas seulement, car dans Blood 2 le joueur peut incarner trois autres personnages aux capacités légèrement différentes : Gabriella, Ishmael ou Ophelia. De toute manière, une fois que votre choix sera fait, vous aurez l'occasion de retrouver tous vos anciens compagnons d'arme lors des séquences cinématiques qui ponctuent les niveaux. On serait tenté de dire que ces interludes font évoluer le scénario mais… de quel scénario parle-t-on ? Car à un moment où le *shoot* en vue subjective a connu une importante (r)évolution avec Half-Life, Blood 2 fait office de parent pauvre. À moins bien sûr que

Non Igor, moi pas vouloir jouer. Toi ranger ta hache, dire bonne nuit à maman et aller dormir.

Il fallait s'y attendre, c'est encore une arme à énergie, le canon Telsa, qui remporte la palme du graphisme.

Je n'ai pas abusé des champignons qui rendent nigaud mais une araignée est en train de me sucer le cerveau. Ça perturbe.

Gideon, le chef de la Cabal s'apprête à fuir en hélico en laissant ses sbires finir le boulot. C'est ça être chef…

Format CD-ROM PC
Éditeur GT Interactive
Sortie disponible
Prix env. 370 F
Genre *shoot* gore
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, 175 Mo DD, CD-ROM 4x.
Config. recom. P233, 450 Mo DD, cartes accélératrice 3D

Version testée : version finale US
Problèmes rencontrés : quelques surprises graphiques

Petit extrait de dialogue à l'interphone : « Qui c'est ? — J'vous tueral tous. — O.K., j'vous fais rentrer. » Délire.

En fait, cette bébête m'a sauté sur les épaules. Bonne nouvelle, elle n'arrive à rien. Mauvaise nouvelle, moi non plus.

Le contravis de Cédric

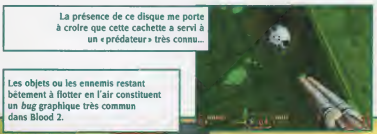
Le moins que l'on puisse dire est qu'il est assez osé de s'aventurer dans le quake-like après les sorties remarquées de Sin et de Half-Life. Et c'est sans doute ce qui nuit énormément à Blood 2. Ni le graphisme ni l'intelligence artificielle ne sont à la hauteur. C'est bien dommage car les armes sont réellement bien pensées, le sang gicle à grands renforts de ketchup (épicé) et l'idée d'avoir trois personnages principaux est assez alléchante. Mais le tout est gâché par de trop nombreuses lacunes. Pour amateurs seulement.

Monolith ait décidé d'offrir un défouloir aux *quakers* frisant la méningite à force de réfléchir dans des jeux où ils ne souhaiteraient qu'éclater tout ce qui bouge. D'accord, ça s'appelle Blood et au moins, on sait pourquoi on est là alors que le péché et la demi-vie de certains autres restent des concepts nébuleux. N'empêche que cette connerie ambiante a l'air contagieuse et qu'elle déteint en tout cas sur l'intelligence artificielle.

Arsenal (trop) mortel

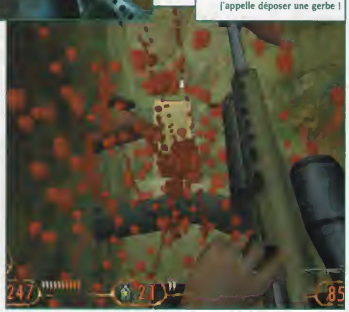
Bien qu'ils aient un comportement propre à chacune de leur espèce, les zombies armés de haches, les adeptes du culte avec leurs automatiques, les grands prêtres sorciers et les bestioles gluantes venues de l'au-delà ont un peu tendance à foncer bêtement sur vous sans finesse. Ou alors, elles attendent simplement que vous les dénichiez pour mettre fin à leurs souffrances. En bref, vos ennemis feront plutôt office de chair à canon, de cibles ambulantes, de « bouffe-cartouches », d'objet de test pour vos nombreuses armes. Car le tableau n'est pas aussi sombre qu'il ne pourrait y paraître, veuillez excuser mon rire de goule… Retrouver Blood, c'est retrouver un arsenal que peuvent lui envier tous les autres jeux de sa catégorie. Des armes « normales » comme des M-16 ou des Uzi et autres Berreta 92-F pour commencer. Jusque-là, il n'y a pas de quoi s'extasier mais si on ajoute le Canon Telsa, le fusil de *sniper* et ses pruneaux pour le moins radicaux, la bombe insecticide (ne riez pas), le canon à napalm, le fusil à fusées éclairantes, sans oublier la poupée vaudou qui a fait la renommée du jeu ; vous avouerez que le catalogue s'étoffe méchamment. Voilà un inventaire que n'aurait pas renié Prévert s'il n'avait pas été pacifique. Notre préférence va à l'Orb, sorte de boule argentée volante équipée d'une perceuse qui offre une trépanation gratuite à celui qui a le malheur de la prendre en pleine tête. ▶

Bon d'accord Olivier… Mon article est en retard. Mais te pendre pour si peu, est-ce bien raisonnable ?



La présence de ce disque me porte à croire que cette cachette a servi à un « prédateur » très connu…

Les objets ou les ennemis restant bêtement à flotter en l'air constituent un *bug* graphique très commun dans Blood 2.



YEAAAHH ! ! ! *Homerun* ! *Touchdown* ! Essai transformé ! Jour de paye ! Voilà ce que j'appelle déposer une gerbe !

Le plus gros problème de Blood : le comportement de crétin de certaines unités ennemies. Hé vieux, j'suis là !

L'avis de Xavier

★ *Sans être vraiment mauvais, loin de là, Blood 2 déçoit quand même par des petits détails mal venus qui finissent par agacer.*
★ *Les volumes restant en lévitation sans raison, l'intelligence très artificielle des ennemis, la gestion épileptique du joystick...*
★ *Reste que c'est plutôt graphiquement potable et que l'armurier qui fournit tous les shoots réserve toujours ses meilleures armes pour ce jeu. Mais bon, on aurait quand même préféré que tout ceci ait un but. Le massacre échevelé et gratuit, à la longue, ça lasse...*

Rapidement, le coutelas ne sert qu'à une chose : économiser les cartouches pour ouvrir les caisses à fouiller.

▶ Et là je dis : « M'sieur ! Il copie ! » En effet, cette arme sort tout droit d'une série de films intitulée *Phantasm* dans lesquels des boules semblables repeignaient à l'hémoglobine les couloirs d'un funérarium ouvrant sur une autre dimension. Ceci n'est qu'une des nombreuses références au cinoche d'horreur qui jalonnent The Choosen Blood 2.

Taches indélébiles

Donc, on retombe avec Blood 2 en plein « moi-vois-moi-tue » d'un autre âge. C'est la fête à Neu-Neu, version stand de tir pour déjantés. Toutefois, les niveaux, qui sont au nombre d'une trentaine, s'avèrent parfois assez difficiles à traverser. Après avoir fait le ménage, on se retrouve fort dépourvu à chercher en tout sens la sortie, ou tout du moins le passage qui permettra de s'en rapprocher. Inutile de préciser à quel point cela ralentit le rythme du jeu et l'intérêt qu'on pourrait lui porter s'envole au fil du temps qu'on passe à la quête de ce nom de D... de moyen d'éviter ces cagnas de conduits de vapeur qui me transforment en ravioli chinois ! ! ! Fait ch... ! ! ! Pardon, c'est les nerfs. Heureusement, l'ambiance se détend dès qu'on met la main sur un artéfact qui pourra, par exemple, vous rendre invisible pour surprendre vos ennemis..., tant que vous ne tirerez pas. Dernier point, le fait de ne pouvoir transporter qu'à peu près dix armes. Cela apporte un aspect stratégique à l'ensemble. Par contre, dix emplacements de sauvegarde, c'est un peu juste. Un inconvénient de plus pour un *soft* qui ne déçoit pas, sans jamais séduire cependant. Manque d'ambiance, manque d'innovation, manque de rebondissements, reste le jeu de massacre. ■

Xavier Hanart

The chosen-Blood 2	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Armes démentes
- Humour saignant
- Plusieurs persos

Les moins
- Pas de profondeur
- I.A. stupide
- Gestion *joystick*

Aaaah, le fusil longue portée... Alors voyons. La tête ? Les jambes ? Le buste ? L'œil gauche ? Pas de précipitation.

Non, alors franchement mon garçon, le *look* tablier de sapeur et crête *punk*, ce que ça peut faire *has-been*.

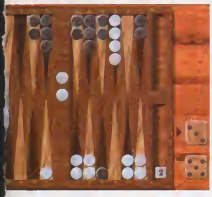
Red Jack ★★

Aventure
sur CD-ROM PC/MAC
édité par THQ

Dans ce jeu d'aventure en français, vous incarnez le fils caché de Red Jack, un fameux pirate. Vous en avez assez de moisir sur votre île et décidez d'embarquer avec des corsaires. Certes l'environnement 3D offre des panoramiques sur 360 degrés. Certes des scènes d'action sont mêlées à l'intrigue (combats à l'épée). Malheureusement, le graphisme, type bande dessinée, est trop bâclé pour convaincre et les dialogues prêtent à rire. Destiné à un public novice et jeune ? ■ *S. P.*

Master Backgammon ★

Backgammon
sur CD-ROM PC
édité par Gotz Software



Interface 3D sonorisée, qu'ils marquent sur la boîte. Super top méga génial ! Sauf que le résultat est banal et l'apport 3D discutable. Quant au son, cinq phrases digitalisées et quatre chansons en boucle, c'est limite. D'accord, le niveau est bon, la liste des possibilités exhaustive et on peut se connecter sur Netgammon pour jouer avec le reste du monde. Mais il existe des *freewares* (gratos) tout aussi bons. Et payer pour voir le commissaire Moulin se la jouer Kasparov, bof… ■ *F. D.*

Red Baron 3D ★★

Simulateur de vol sur CD-ROM PC édité par Sierra

Ah, les combats aériens de la première Guerre mondiale. À l'époque, les pilotes se battaient les yeux dans les yeux et non par missiles tirés à un continent de distance. Sierra avait su nous faire vibrer avec son fantastique simulateur Red Baron. Le second *opus* sorti voici plus un an nous avait cependant quelque peu déçus, surtout sur le plan technique avec un moteur privé d'accélération 3D. Pourquoi en parler, parce que cette version 3D corrige tout simplement cette erreur et…, c'est tout. Le reste ne change pas vraiment, ce qui fait que l'on se retrouve avec le jeu tel qu'il aurait dû être au départ. Le problème, c'est qu'entre-temps, d'autres simulations sont sorties (European Air War ou Combat Flight Simulator) qui ont relevé le niveau. Reste un jeu à l'ambiance très prenante, doté d'un *background* intéressant et de missions travaillées qui procurent de bonnes sensations. Une version Gold qui cache mal son nom. ■ *F. D.*

Football Manager 98-99 ★★★

Gestion/football sur CD-ROM PC édité par Sierra

On prend les mêmes et on recommence. Pour ceux qui ont déjà la version 97-98, rien n'a changé si ce n'est les équipes, mises à jour avec les vrais joueurs. Aucune autre amélioration. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, vous y gérez une équipe de D1 ou D2 française, espagnole, italienne, etc. Du prix de la canette à la construction de nouvelles tribunes, de l'entraînement de vos joueurs à la composition de l'équipe, de la recherche de *sponsors* à l'achat de *superstars* du foot, vous décidez de tout. Un nombre hallucinant d'options, un nombre hallucinant de joueurs recensés et classés par valeur et caractéristiques, les *fans* de gestion et de foot y prendront un plaisir fou. Seulement voilà, on ne peut que regretter l'absence d'innovations. Les traductions sont toujours aussi nulles et ridicules, le graphisme des matchs est toujours aussi moche, rien n'a été changé. Vraiment dommage. ■ *R.G.*

Eliminator ★★

Shoot 3D
sur CD-ROM PC
édité par Psygnosis

Rien que le titre de ce *shoot* 3D futuriste en dit long sur son originalité. Vous parcourez un labyrinthe regorgeant de robots de toutes sortes pour gagner votre liberté. Donc, vroum-boum-boum, point final. Ne gérant pas le *joystick*, il faut se contenter du clavier ce qui pour ce genre de jeu relève de l'exploit. Les graphismes ont beaucoup fait rire Seb. Il a eu de la chance, il n'a pas eu à y jouer. Gardez vos étrennes pour autre chose. ■ *X. H.*

Mad Trax ★

Jeu de course
sur CD-ROM PC
édité par Project 2 Interactive

Alors que sort Dethkartz, Mad Trax de Project 2 Interactive fait vraiment pâle figure. Côté jouabilité, on aurait aimé un peu plus de réalisme dans le comportement de la voiture, voire un peu plus de souplesse dans la direction. Point de vue graphisme, on a vu beaucoup plus alléchant, point de vue armement des voitures, c'est encore un handicap pour le jeu. Ajoutez à cela un nombre ridicule de circuits et de voitures (particulièrement ratées)… Bref, on oublie bien vite. ■ *C. G.*

Dernier mars du millénaire...

Plus les mois passent et plus on se rapproche de la fin du monde. Ici, à Gen4, on prépare les heures postapocalyptiques avec sérénité. Cedric et Luc creusent un abri antiatomique, Seb fait des provisions de Malabar et Olivier est de plus en plus virtuel. Les maquettistes, eux, ne seront pas du voyage. On ne va pas les sauver, tout de même !

Silver

Après l'apocalypse, Cedric est devenu un preux chevalier (n'importe quoi, en somme). Comme, en plus d'être preux, il est courageux (vraiment n'importe quoi), il sort son épée, jongle avec, se coupe une jambe, une oreille et un doigt, puis va sauver sa gueuzesse. Après moult périls vaincus avec du bol (il ne pourrait en être autrement), il n'appartient qu'à vous de lui rendre son amour perdu. Silver s'annonce plutôt pas mal, même si Cedric en 3D, c'est plus du côté de Frère Tuck que de Robin des Bois… ■

La guerre nucléaire a ouvert une brèche entre l'enfer et la Terre. Des créatures sorties tout droit de nos pires cauchemars envahissent la planète bleue. Notre seul espoir, c'est Seb (ben on n'est pas dans la merde…). Dès que la cloche de l'école sonne pour annoncer la fin des cours, il se lance dans l'aventure. Armé de Karambar, son épée magique, Fraise Thaga-Da, son fidèle destrier, Nounours Ochocola, son armure indestructible, Chocobé-Henne, son heaume qui le rend invisible et Kakolak, ses *moonboots* de sept lieues, Seb va restaurer la paix dans le monde. C'est ici et nulle part ailleurs. ■

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
[illegible]

Abonnements
12 numéros, France : 379 F. DOM-TOM et étranger : 495 F
[illegible]

Diffusion - Ventes
[illegible]

Fabrication
[illegible]

Multimédia
[illegible]

Centre d'essais matériel
[illegible]

Comptabilité
[illegible]

Juridique
[illegible]

Ressources humaines
[illegible]

Publicité
[illegible]

Représentants internationaux
Angleterre - Irlande - Allemagne :
[illegible]

Direction Editoriale
[illegible]

GENERATION 4 est édité par [illegible]
[illegible]

[illegible]

La sélection. Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

369 FRS
ELECTRONIC ARTS
SIM CITY 3000
• Construisez votre propre ville et gérez votre cité sous l'oeil attentif de vos concitoyens.

349 FRS
REDORV
SANITARIUM
• Un jeu d'aventure pas comme les autres, qui plonge le joueur dans l'univers démentiel de la folie ...

349 FRS
CRYO
LE GARDIEN DES TENEBRES
• Une somptuosité où l'on se régale autant les yeux à regarder que l'esprit à réfléchir.

LES BONNES AFFAIRES

199 FRS
CENDANT
VIPER RACING
• A partir du moteur de Grand Prix Legend, Cendant nous offre un jeu rapide et fun.

167 FRS
MICRO APPLICATION
SYNTHETISEUR XXL
• Les artistes en herbe s'en donneront à coeur joie, et profiteront des possibilités créatives très larges de ce logiciel.

245 FRS LE TITRE HACHETTE
COLLECTION TALK TO ME
• Rien de tel que le pratique pour apprendre les langues, c'est le principe de cette collection.

LES INDISPENSABLES

369 FRS
EIDOS
DARK PROJECT
• Dans un monde de ténèbres et de pièges, votre ruse sera votre arme la plus efficace.

349 FRS
ACTIVISION
QUAKE II + ADD ON
• Un jeu d'action mythique accompagné de son add on indispensable qu'il vous faut absolument dans votre logithèque.

349 FRS
GUILLEMOT
PEUGEOT GRAND TOURING
• Une simulation parfaite qui allie plaisir du jeu, sensation de vitesse et de réalisme.

"Boulanger sur Internet"

http://www.boulanger.fr

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

Carte Microshop

LE PRODUIT DU MOIS

990 FRS LA MANETTE
399 FRS LE JEU
MICROSOFT
Associez deux produits de rêve pour un plaisir ludique exceptionnel

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
• Le jeu, complément idéal de cette manette dont il tire pleinement parti, est un must du genre.

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO
• La manette vous apportera des sensations de retour de force permettant une immersion totale dans vos jeux favoris.

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

Ange ou Démon, avec HERETIC II
vous ne resterez pas de marbre.

Jusqu'à 32 joueurs en réseau local ou sur Internet

DISPONIBLE

ACTIVISION. SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn

ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

Heretic II © 1998 Raven Software Corporation. Heretic® is a registered trademark and Heretic II™ is a trademark of Raven Software Corporation. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered Trademark of Activision, Inc. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.